KOLEKSİYON SAYISI: 2000'DEN 2010'A OYUN DÜNYASINA SAYGI DURUŞU

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

OCAK 2010/01 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 27 | ISSN: 1307-8933

OYUNLARIN 10 YILI

GERİDE KALAN ON YILI DEV BİR DOSYA KONUSUYLA UĞURLUYORUZ

DUKE NUKEM FOREVER COUNTER STRIKE **DIABLO** PLAYSTATION **DEUS EX** SEGA'NIN ÖLÜMÜ **THE SIMS** UNDYING **GAME BOY ADVANCE** XBOX **GTA** HALO **MAX PAYNE** METAL GEAR SOLID **PES** MEDAL OF HONOR **SPLINTER CELL** MAFIA **WARCRAFT** PRINCE OF PERSIA **KRATOS** PSP **STEAM OLD REPUBLIC** HALF LIFE **YERLİ KARDEŞLER** Wii & DS **GÜNAH KEÇİŞİ OYUNLAR CALL OF DUTY** E3 **BIOSHOCK** LITTLEBIGPLANET **İÇERİĞİNİ OYUNCUNUN YAPTIĞI OYUNLAR DRAGON AGE: ORIGINS** SERBEST YAPIMCILIK **ARTIK HERŞEY ONLINE** DUKE NUKEM FOREVER

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)

01

9 771307 893015



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

BİR NUMARA OLDUK DA NE DEĞİŞTİ?
Ofise geldiğimde sevimlilik yumağı Ali karşıladı beni. *"Oo, hoş geldin Ali, diğer Ankaralılar nerede?"* dedim, *"Yiğitcan'la Turgut İstanbul'u gezecekler, Turgut da Yiğitcan'da kalacakmış bu akşam"* dedi. *"Ya sen?"* dedim, *"ben Erden'lerde kalacağım"* dedi… Odama çıktım.

2,5 yıl önce ne Yiğitcan Turgut'u bilirdi, ne Ali Erden'i… İzmir buluşmasına giden, şimdi yazarımız olan Can ve Emre'nin tanıştığı düzinelerce Oyungezer okuru birbirinden habersizdi. Artık her ay en az 3-4 Oyungezer buluşmasında oyuncular bir araya geliyor… Yurtdışındaki oyun firmalarının *"Türkiye'de exclusive peşinde koşan, ümüğümüzü sıkan bir dergi var yahu!"* diye geliyor Oyungezer akıllarına. Sıfırdan oyun yapmayı öğrenmek isteyen girişimci bir grup genç de, Güney Kore'nin en büyük Free2Play oyun yapımcısı da bizi buluyor.

Elimizden gelenin en iyisini yapmaya ve herkese yardım etmeye çalışıyoruz ve sanırım bunun da karşılığını görüyoruz. Yanlış yaptığımız şeyler yok mudur sanki? Ooo sürüyle hem de… Ama insanız elbet, hatasız kul olur mu hiç?

Bir yola girdik gidiyoruz ve doğru da bir yolda gidiyoruz sanırım. Çünkü 11 yıldır başka bir yayının elinde tuttuğu "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi" unvanına Assassin's Creed 2 kapaklı Kasım sayımız sahip oldu. Resmi YaySat ve Turkuvaz Dağıtım satış rakamlarına göre 12.101 adet sattı bu sayımız. Daha çok başlardayız, inşallah hep birlikte, daha iyilerine de ulaştığımız günler gelecek. Ama önemli olan rakam değil… Okuyucuyla kurduğumuz bağ. Bu rakam bizim için "övünülecek daha yüksek satış" veya "hasılat" anlamına gelmiyor. Çok daha fazla oyuncuyla, okuyucuyla bir bağ kurduğumuz anlamına geliyor ve bu bizi mutlu ediyor.

***

Bu ay, dergimizin kapağında ufak bir yenilik yapalım istedik: Alıştığınız şekilde, bir oyunu kapağımıza taşımaktansa, önemli bir olayı, 2000'li yılların ilk 10 senesini devirmenin şerefine güzel, koleksiyoncuların arşivine layık bir kapakla çıkmak istedik. Umarız bu kapağımızı beğenirsiniz, çünkü daha içeride 12 sayfalık koca bir dosya konusu var sizi bekleyen. Zaman tünelinden geçirtmeyi ve "ne günlerdi be…" diye iç çekmenizi uman bir dosya.

Soğuk bir Aralık akşamından, saygıyla selamlıyorum sizleri…

-Sinan Akkol



GÖRSEL: Tron 2.0

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin









EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

ELVEDA ESKİ ARAYÜZ

Oyungezer

DVD SORUNLARI

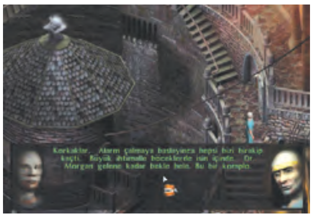
Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

OGZ_DVD v2.0 beta

ARTIK ZAMANI GELMİŞTİ



Bu ay DVD'yi bilgisayarınıza yerleştirdiğinizde hiçbir farklılık hissetmeyecek olsanız da, aslında içerisinde yeni bir arayüz gizli. Gizli dediğimiz *OGZ_DVD.exe* olarak orada öylece duruyor, açılmayı bekliyor sadece. Önümüzdeki ay bu yeni arayüze temelli geçiş yapacağız ama her ne kadar eskisinden çok farklı görünmüyor olsa da tamamını sıfırdan kodladığımız için henüz bol miktarda hata barındırıyor. Dolayısıyla bu ay onu test edip bize geri bildirim yapacak gönüllüler arıyoruz. Eğer o gönüllülerden biri olmak istiyorsanız forumlarımızdaki DVD bölümüne bir uğrayın, konuşalım.







Sanitarium Türkçe Yama

BEN DELİ DEĞİLİM!

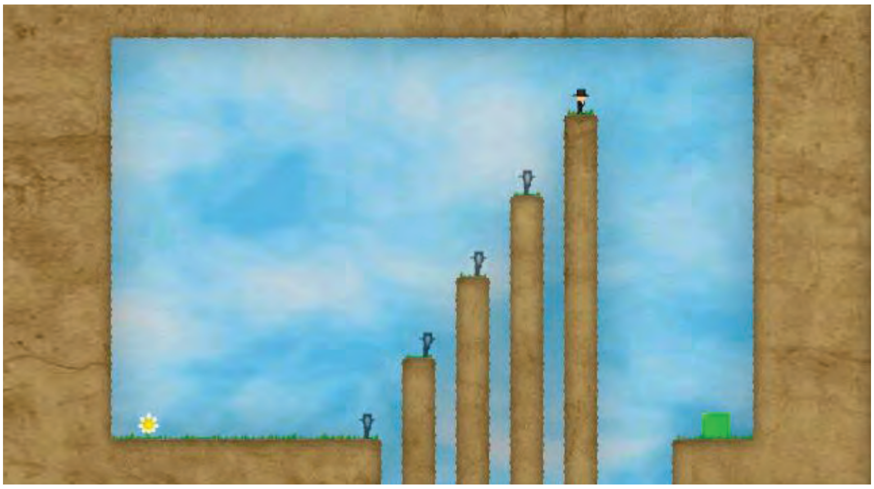
1998 yılında karşımıza çıkan Sanitarium hafızalarımızda öyle bir yer edindi ki, çoğumuz onu hâlâ gelmiş geçmiş en iyi macera oyunu olarak kabul ederiz. Şimdiyse bu klasiği tekrar oynamak ve oynamayanlara oynatmak için geçerli bir sebebimiz daha var. Mehmet 'Mutagen' Kardaş, geçtiğimiz yazdan bu yana yaptığı çalışmalar sonucunda oyunun yüzde yüz Türkçe çevirisini tamamlamış, bize de bu yamayı DVD'mizin Mod bölümünde sizlerle paylaşmak kalmış. Yamanın nasıl kurulacağıyla ilgili gerekli açıklamayı içerisindeki dokümanda bulabilir, görüşlerinizi forumlarımızdaki başlık aracılığıyla paylaşabilirsiniz. Ve eğer kendinize bu konuda güveniyorsanız, OGZ Çeviri Takımı'na katılarak siz de çorbaya bir kaşık tuz ilave edebilirsiniz.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Colin McRae: Dirt 2
2- Prometheus
3- Saira
4- Medal of Honor videosu
5- Igneous

DVD'de başka neler var?

2009'un en iyi 10 oyun videosu: Aklımıza böyle bir fikir geldi, neden olmasın dedik. Oturduk 2009 boyunca gördüğümüz bütün videoları tekrar izleyip sinematik ve dramatik kalitesi, müzik ve görüntüler arasındaki uyumu ve içimizde yarattığı tekrar izleme isteği gibi kriterlere göre puanladık. Gerçi içlerinden biri 2008'in sonuna denk geliyor ama o kadar güzel ki kimsenin itiraz edeceğini sanmıyoruz. (:
The Saboteur yaması: ATI marka ekran kartı kullanıcıları için adeta bir işkence aletine dönüşen The Saboteur sonunda yamasına kavuştu. Oyundaki donma sorunlarını gideren bu yamayı DVD'mizin Mod bölümünde, dört çekirdekli işlemcilerle ilgili açıklamayıysa hemen yanında bulabilirsiniz.
Dragon Age Toolset: İşte bu harika bir şey. BioWare'in oyunun ana hikâyesi de dâhil olmak üzere tüm içeriğini hazırlamak için kullandığı araçları artık biz de kullanabiliyoruz! Siz de Dragon Age'de kendi maceranızı yaratmak istiyorsanız DVD'mizin Mod bölümüne bir uğrayın.



The Company of Myself

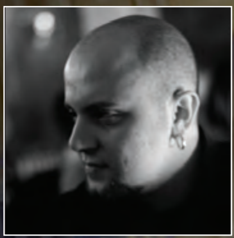
KENDİ KENDİNE KONUŞAN OYUN

DVD'de sadece bağlantısı bulunan bir oyunu buraya yazmak ne kadar doğru tartışılır ama The Company of Myself bunu fazlasıyla hak ediyor. Kendi kopyalarımızı kullanarak bölümleri tamamlamaya çalıştığımız bir platform-bulmaca oyunu bu. Eğer başka bir oyuna benzetip anlatmak gerekirse, Braid'e fazlasıyla benzediğini söyleyebiliriz. Oyunumuzun yalnız kahramanı Jack, "kendi kendine" konuşarak hem oyunu, hem de hikâyesini anlatıyor bize. Bu sırada içerisinden yalnızca hayali kopyalarınızın geçebildiği güç alanları ve benzeri öğeler bizi oyun sonuna kadar bir süre düşünmeye sevk ediyor. 3,2 megabyte'lık basit bir flash oyunu olduğu için Braid'e göre çoğu açıdan daha zayıf kalsa da, The Company of Myself'in uzun zamandan beri oynadığımız en iyi ufak oyunlardan biri olduğunu söyleyebiliriz.


SAMSUNG
Her yöne yansıyan zarif tasarım
SyncMaster P2350
SAMSUNG
Çevre dostu, geri dönüşümlü bir materyalden üretilen P2250/P2350 LCD monitörler,
bekleme modunda 1Watt'tan az güç tüketmesinin yanı sıra full HD desteği, 50.000:1 dinamik
kontrast oranı ve 2ms (GTG) tepki süresiyle özlediğiniz multimedya deneyimini yaşatacak.
KONT
www.kont.com.tr
KOYUNCU
www.koyuncu.com.tr


ESL
Electronic Sports League

360drc





GERÇEK, ÇOK EĞLENCELİ

Hayata tersten baktığınız zaman, fotoğrafın negatifi gibi görmeye başlıyorsunuz her şeyi. Geçenlerde aracına bindiğim bir taksici, kendi korkunç hayatından bahsedince ben de aslında hayata insanların gözünden mi, yoksa kendi gözümüzden mi bakıyoruz diye sorguladım. Kafanızdaki sesler az biraz durulunca, kendi hayatınızı makarnanın suyu gibi süzgeçten geçiriyorsunuz. Taksici çok yaşlı, zayıf, kirli sakallı ve dişleri olmayan kemik suratlı biriydi. Aslen Diyarbakırlıydı. Bundan tam 30 yıl önce şehir meydanında dükkânları ve evleri olduğundan bahsetti ilk önce. O zamanlar gençmiş tabii. Sonradan şehir içindeki tarihi eserleri ortaya çıkarmak için devlet araziyi istimlâk etmek isteyince, ağabeyden mallarına fiyat biçmesi istenmiş. Ağabey de aile dostu bir muhasebeciye devlete iletmesi için 1.000.000'luk bir talep çıkarmış. Muhasebeci küçük bir kalem hatasıyla 100.000 TL isteyince ağabeyimin malları küçücük bir paraya elden gitmiş. O parayı da Ankara'daki mahkemelerde kararı geri aldırmak için harcamışlar. Sonra girdiği işlerde inişli çıkışlı yıllar geçirmiş. Ardından İstanbul… Taksi kiralamışlar oğluyla ve bu işe başlamışlar. "Küçük küçük paramız birikir" umuduyla. Sonra bir müşterinin arabada uyuşturucu unutması, sonra bunun bulunması ve oğlunun suçsuz yere 10 yıl hapis yatması. İçeride mafyayla tanışan oğlunun, çıkışta babasını ikna edip üzerine üç adet şirket alması. Tam durumlar düzelecek derken TMSF'nin şirketlere el koyması. Sonuç: 340 milyon TL borç… Anneyse tüm bunlar üzerine akciğer kanseri olmuş, varlarını yoklarını onu tedavi etmek için harcıyorlar şimdi. Milyonluk şirket sahibi bir taksici var karşımda… "Nasıl kalktın, kalkıyorsun onca yükün altından?" diye soruyorum, "Eğleniyorum" diyor, "Gerçekler çok eğlenceli"… Kalakalıyorum öyle. Öyle ya, feleğin çemberi 360drc…

Biterken çalıyordu: Iced Earth - Solitude

FURKAN FARUK AKINCI

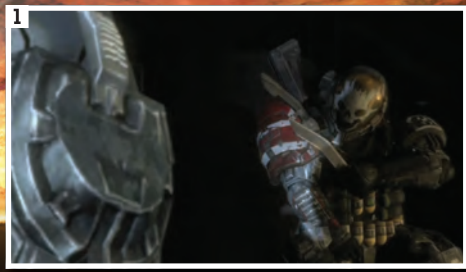
360drc iç açılar



HALO REACH

HALO'YA ARTIK "BEYİNSİZ FPS" DİYEMEZSİNİZ

- YİĞİTCAN ERDOĞAN





1- MW2'den Halo'ya transfer olan Ghost net konuştu: "Ben doğuştan Spartan'ım."

2- Oyunun geçtiği zaman diliminde daha Brute nedir bilinmiyor.

ŞCR / Bungie Software

Halo tüm oyun endüstrisini etkiledi ama en çok da Bungie'nin kaderini değiştirdi. Bağımsız ekip, Microsoft'un Halo'dan sorumlu kolu oldu, kendini Xbox'a adadı.

Halo (2002)
FPS dünyasını tamamen değiştiren bir oyundu. Gayet garip bir şekilde, "konsolda FPS olur" diyenler de "olmaz" diyenler de kanıt olarak Halo'yu gösterdi yıllarca.

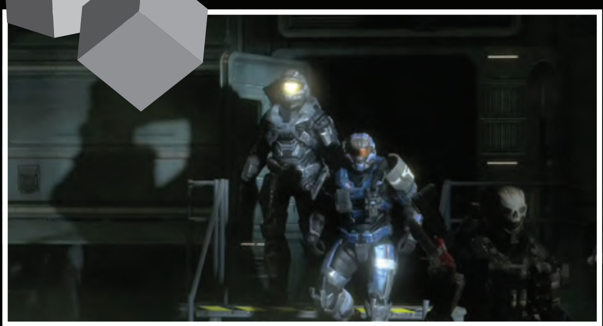
Oni (2001)
Bungie'nin Microsoft tarafından alınmadan önce yaptığı bir oyundu, bu yüzden PS2'ye de çıkmıştı. Eşsiz bir oyundu, ondan önce PC'de dövüşü bu kadar zarifçe ele alabilen çok az oyun vardı, hâlâ kurulup oynanır.

-Gamma İstasyonu, RSO konuşuyor, belirsiz bir slip-space parçalanmasına dair doğrulanmamış bir rapor var.
- İmkansız. Kaynağınızı kontrol edin.
- ... Yörüngesel savunma çizgisinde birden fazla giriş görüyorum!
- Hayır, bu gerçek olamaz...
*- Hata yok. Bunlar **onlar!***

Savaş. Yukarıdaki diyalogun anlattığı şey de, Halo evrenin her köşesine sinmiş o korkunç şey de aynı; savaş. Yıkıcı, ölümcül ve koşulları yeni teknolojilerle değiştirilmiş bir savaş. Halo: Reach de savaşı alıyor temeline, ama diğer Halo oyunlarından biraz daha ileriye gidiyor bu konuda, Halo: Reach tek bir savaşı konu alıyor, Halo evreninin belki de en vahim savaşını: Reach'in Düşüşü olarak bilinen, UNSC'nin üssü sayılan Reach gezegeninin Covenant saldırısına uğradığı savaşı.

REACH'İN DÜŞÜŞÜ

Bu kavramlara aşinasınız, biliyorum, UNSC, Covenant, Halo, Reach... Hepsi birbirleriyle bağlantılı çünkü. İlk önce insan ırkı ışıktan hızlı yolculuğu özel izafiyete maruz kalmayacak bir "slip-space"den geçerek yapmanın yolunu buluyor 26. yüzyılın başlarında. Ve yeni bir ulaşım yöntemi bulmuş her insan topluluğu gibi 2517'nin insanları da yabancısı oldukları dünyaları kolonileştirmeye başlıyorlar. Bu kolonileştirme sürecinde Birleşmiş Milletler kontrol amaçlı bir organizasyon yaratıyor: United Nations Space Command, yani UNSC. UNSC'nin misyonu zamanla sadece üst kontrol yapmaktan çıkıp isyanları bastırmaya dönüyor. Dünya medeniyetin 26. yüzyıldaki beşiği olurken UNSC'nin gizli projesi SPARTAN'lar onun yumruğu haline geliyor ve bu durum Covenant adlı ırkın resme girişine kadar böyle devam ediyor. Covenantlar insan hayatına girdikleri an her şeyi değiştiriyorlar çünkü inanışları gereği insanları yok etmeleri gerekiyor ve bunu gerçekleştirmek adına tüm koloni gezegenlere saldırmaya başlıyorlar. Ekonomik ve ticari başgezegen olan Dünya ve askeri başgezegen Reach'in yerlerini korumak adına UNSC bir karar alıyor: Dünya'ya ve Reach'e direkt slip-space atlayışlarının yasaklanması. Fakat yine de, Covenantlar bir şekilde Reach'in yerini buluyor ve panikle kaçarken kendini başka bir gezegende bulacak tek bir gemi dışında o sırada gezegende olan her şeyi bombardıman altına alıyorlar. O tek gemi, *Pillar of Autumn* ve onun indiği gezegen olan *Halo*'da ise tek bir SPARTAN hayatta kalıyor: Küçük yaşta programa alınmış, *Master Chief Petty Officer* rütbeli John-117, ya da diğer adıyla **Master Chief.**



GÜNEŞ BATIYOR

Halo: Reach'in ana konusu bu işte, ilk Halo'da yaşadıklarımızın hemen öncesi, büyük gezegen Reach'in düşüşü. Oyunda gezegende kalmış olan Noble takımının maceraları anlatılacak ve biz bu takımdaki Noble Six kod adlı teğmeni kontrol edeceğiz. Oyunda birtakım tanıdık simalar da olacak, örneğin ODST'nin ana karakterlerinden (ve o tarihlerde Reach'de olduğu bilinen) Edward Buck için *"Buck'ın orada olduğunu herkesin bilmesine rağmen onu göstermememiz çok yazık olurdu"* diyor oyunun yazarı Joseph Staten. Halo 3'te ve ek paketi ODST'te gözükmeyen Sangheili'nin de Reach'le yeni nesle adım atacağını biliyoruz. Ve bildiğimiz bir şey daha var, bu belki de Halo evreninin en karakter ağırlıklı, en hikâyeli macerası olacak. Zira Reach, Halo evrenini derinleştirmesi için tasarlanacak.

BEKLEMEK ZOR

Peki, oyunla ilgili bildiklerimiz bu kadar mı? Evet, hemen hemen... Yakında başlayacak bir kampanyayla ODST alanların 2010 baharında başlayacak Reach betasına katılma şansı elde edeceğini ve yine Joseph Staten'dan gelen Reach'in bir ihtimal Natal kullanabileceği imasını da eklersek öğrenebildiklerimiz tamamlanıyor. Oyunda bir kadromuz olacağı belli fakat onları kontrol edip edemeyeceğimiz bile bilinmiyor. Ama şundan eminiz, Halo: Reach, Halo hayranları için yepyeni bir heyecan sebebi ve bunun için gerçekten sağlam sebepleri var.

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Microsoft Game Studios
Çıkış Tarihi: 2010 Sonbaharı
Platform: Xbox 360
Web Sitesi: http://www.bungie.net/projects/reach/

> Split Second Mayıs 2010'da geliyor. > PS Home'un kullanıcı sayısı 10 milyona ulaşmış. > Avrupa'da yayınlanacak God of War Collection, üçüncü oyunu da içerecekmiş. >>



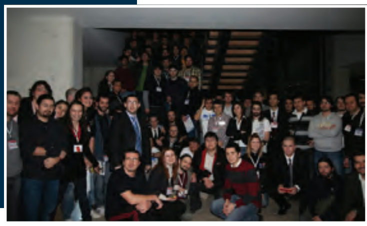
ÇALMAYIN ÇOCUĞUM, ÇALMAYIN EVLADIM

Bu kez söz konusu olan korsan oyunlar ya da virüsler değil. Basbayağı konsol çalmaktan bahsediyoruz. 'Her şey çalınıyor, konsollar çalınamaz mı? Ne var yani?!' diyebilirsiniz. Hatta deyin ki metnin vuruculuğu artsın. Amerika'daki bir araştırmaya göre oyun konsolu hırsızlığı sadece iki yıl içinde tam % 285 oranında artmış. 2007 yılında kayıtlara konuyla ilgili sadece 11,074 vaka düşerken, 2009'da bu sayı tamı tamına 42, 615 vakaya fırlamış. Suç şebekeleri artık farklı yollarla eğleniyor demek ki…

UYKUSUZLUĞU VE OYUNLARI BİR KEZ DAHA PAYLAŞIYORUZ
GLOBAL GAME JAM 2010

20 farklı ülkeden ve 60'tan fazla şehirden katılımcının 48 saat boyunca aralıksız çalışarak oyun yapmaya çalıştığı Global Game Jam'e ülkemizi de geçen yıl dâhil etmiştik. Hatırlıyor musunuz bilmem ama 'oyun sektörü yok' denen ülkemiz dünya çapında en çok oyun çıkaran üçüncü ülke olmuştu. Ayrıca bizim ATOMcular 'en sıkı çalışan koordinasyon ekibi' unvanına layık görülmüştü. Bu sene bir kez daha toplanıyor ve herkesi oyun yapmaya Ankara ODTÜ Teknokent'e davet ediyoruz. Biz de orada olacak ve sizlere eşlik edeceğiz. Global Game Jam 2010'da da tam 112 merkezde aynı anda oyun geliştireceğiz. 29-31 Ocak tarihleri arasında, ODTÜ Teknokent Galyum Blok'ta gerçekleştirilecek olan GGJ'ye hepinizi bekliyoruz. www.ggjturkey.org adresini ziyaret etmeyi unutmayın.

METUTECH-ATOM



40drc ATEŞ



"Geliştirici ekibin bu kadar hızlı çalıştığına inanamıyorum. Kapıdan girip çıkmamla birlikte bir bölümü bitirdiklerini görüyorum neredeyse. Medal of Honor, çok basitçe konuşayım, inanılmaz görünüyor." (Her kapı açıp kapatmada bir bölüm? O kapı aralığından epeyce bir script de görüyoruz ama okumakta zorlanıyoruz diyelim. Çok basitçe konuşalım, arak gibi görünüyor.)

Oyunun 'eşsiz' güzelliğinden dem vuran EA başkan yardımcısı Nick Earl



"Facebook'taki milyonlarca insana bir bakın. Bunların çoğu sosyal oyuncu ve ne yaptıklarının farkına bile varmadan aslında deliler gibi strateji oyunu oynuyorlar."
(Sen sakın gül gibi Command & Conquer serisini Facebook'ta patlatmak için yol yapıyor olmasın. Eh, tabii. Koca Kane ne yapacak son oyundan sonra? Artık hep birlikte bir çiftliğe taşınırız.)

EA tarafından Command & Conquer markasının yönetimi verilen ve bu bağlamda yeni planlarından bahseden Jon Van Caneghem

BİT PAZARINDA KAN KAYBEDENLER

Hepimiz çeşitli yerlerden eski oyunları indiriyoruz, değil mi? PlayStation Network'ten PSOne klasiklerini, XBox Live Arcade'den geçmiş yılların en sıkı oyunlarını, Wii Retro kanalından SEGA, NES, SNES ve daha birçok popüler konsolun oyunlarını resmi olarak satın alabiliyoruz. Bu durum elbette ki hepimizin hoşuna gidiyor. Ara sıra elimizin altındaki son teknoloji oyunların sıcak atmosferinden sıyrılıp geçmişin naftalin kokulu güzel oyunlarına yolculuk yapmak son derece keyifli bir durum. Peki, hiç koleksiyoncular açısından bakmış mıydınız bu duruma? MTV Multiplayer'dan Jason Cipriani, bu retro ağların kurban koleksiyoncularından sadece biri. Değerinin onlarca katı para verdiği nadir bulunan oyunlar, bu ağlara düştüğü anda feci değer kaybediyorlarmış. Cipriani, 2001 yapımı Castlevania Chronicles oyununun orijinal bir kopyasına tam 70 dolar bayıldıktan sonra oyun PSN'e düşmüş. Aldığı oyunun fiyatı da tam 25 dolara kadar gerilemiş. Cipriani, "oyunlarda koleksiyonculuk olayını tamamen bitirdiler, lanet olsun kimse bizi düşünmedi" diyor. Haksız da sayılmaz. Bizim de aklımıza gelmemişti doğrusu.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Goyun çitleri birer birer aşıyor

Yoksa 'biner biner' mi demeliydik? Artık kesinleştiğine göre söyleyebiliriz, Oyungezerimiz on bini aştı. Haydi, tam rakamı da verelim: 12.101… Belli ki aramıza yeni oyungezerler katılmış. Hoş geldiniz diyelim buradan.

Toplandılar geliyorlar!

Yılbaşı sezonunun ardından 360drc'yi şenlendirecek yeni oyunlar birer ikişer duyurulmaya başladı. Arkham Asylum 2, Spec Ops: The Line, Prince of Persia: The Forgotten Sands çok yakında dergimizin ilk formasında.

Kapanın elinde kalıyor…

Steam'i takip etmek bir oyunseveri ihya edebilir bazen. 20 dolara tüm id Software oyunlarını almak ya da 25 dolara Dragon Age edinmek gibi süper olaylar çok sık tekrarlandı bu ay.

Geri dönüyoruz

Tales of Monkey Island Chapter 5: Rise of the Pirate God duyuruldu. Biz de bunca şatafatlı oyunun arasında hâlâ eski usul macera oyunlarına karşı heyecan duyduğumuzu bir kez daha idrak ettik. Evet, idrak…

Haydi direnmeyin

Dünyada her geçen gün düşen konsol fiyatları ülkemizdeki akıl almaz vergi yükü ve firmaların fiyat politikaları yüzünden bize kesinlikle yansımıyor. Bırakın şu inadı artık!

Money talks

Geçen ayın bu satırdaki başlığını değiştirmeden yayınlıyoruz zira WoW'un yapımcısı Allen Brack "kesinlikle" bir konsol oyunu yapacaklarını duyurdu. Umarız PC oyunculuğunun kalesi boşuna yıkılmaz da biz satırları yutarız.

Hâlâ mı? Evet, hâlâ…

Tam da parti günü, tam da Guitar Hero oynayacakken bir Xbox 360, 3 kırmızı verir mi? Evet, verir. Eski üretim olan konsolumuz son nefesini tüm OGZ tayfasının gözleri önünde verdi. Sahnede ölen bir tiyatrocu gibi…

Yasaklar kadar başınıza taş düşsün!

Araştırmadan, bilmeden, sorgulamadan alınan kanun hükmünde kararlar, ülkemizin dijital pazarda iyice geriye gitmesine sebep oluyor. Yahu, Metin 2'den ne istediniz anlamadık ki?

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> > Square Enix'in patronu Yoichi Wada, on yıl içinde artık konsol diye bir şey kalmayacağını buyurmuş. > EA, Medal of Honor videosunun tamamen oyun içi olduğunu açıklamış. E,



1- Açıkçası grafik tasarım olarak metro hatlarını nasıl çeşitlendireceklerini bilmiyorum.

2- Ve işte cevap hemen geliyor: Vagonların içini de tasarlıyorlar!





METRO 2033: THE LAST REFUGE

ATOMUN PARÇALANDIĞI GÜNE LANET OLSUN! - FARUK FURKAN AKINCI

Oyunlar ve filmler arasındaki hastalıklı ilişkiye uzunca bir zamandır tanık oluyoruz. İçine paranın gereğinden fazla dahil olduğu her ilişki gibi giderek niteliksizleşen bu ilişki de fazlasıyla anlamsızlaşmaya başladı. Fakat aynı şey oyunlar ve edebiyat arasında "henüz" geçerli değil, pek popüler olmayan macera oyunları dışında oyuna uyarlanmış edebi eserlere çok sık rastlamıyoruz. Metro 2033 de işte o nadir örneklerden biri. Rusya'da adeta bir fenomen haline gelen Metro 2033, aslen bir savaş muhabiri olan Dmitry Glukhovsky'nin günümüz toplum yaşamını eleştirmek için yazdığı sürükleyici bir bilim-kurgu romanı. Nükleer bir savaştan sonra hayatın sadece metro hatlarına gömüldüğü, acımasız bir hayatın hüküm sürdüğü ve aslında tanıdık olduğumuz değişimlerin anlatıldığı kitap, aynı senaryoyla dijital ortama aktarılıyor.

ŞCR / 4a Games

Ukraynalı oyun geliştiricisinin henüz oyunu bulunmuyor.



SOĞUK VE DEMİR PERDE

"Bir zamanlar çocukların koşuşturduğu yollarda artık kimseler yok" gibi üst paragraftaki 'tanıdık olduğumuz değişim' unsuruna denk gelecek olan klişe cümleyle başlayacak olursam, oyunun atmosferini daha rahat tahlil etmenizi sağlayabilirim. Moskova'dan son uçak kalkalı tam 20 yıl olmuş, insanlar yeni yaşam alanları ve yeni politik düzenler oluşturmuş durumda. Tüm bu karmaşık ortamda hayatta kalmak için savaşacak ve belki de tüm bu kaosa bir son vermeye çalışacağız. Karmaşık demem boşuna değil, düşünsenize, tüm insanlık metro hatlarına sıkışmış durumda. Metro hattının tüm duraklarıysa farklı politik kimliklere bürünmüş olan şehir devlet süsü vermişler kendilerine. İnsanoğlunun aidiyet tutkusu ve bölünme hevesi kendini kıyamet sonrasında da göstermiş. Tahmin edebileceğiniz üzere bu ortamda kalmak pek kolay olmayacak ve farklı şekillerde karakterimizi geliştirmek gerekecek.



Yapımcılar burada oldukça geniş bir karakter yelpazesiyle çıkıyor karşımıza. Tüm silah çeşitlerinde uzmanlaşmış birini mi canlandırmak istersiniz, soğukkanlı bir katili mi? Seçim sizin. Ayrıca sosyal yaşam tamamen bizim dışımızda akıyor olacak, yani oyun bizim etrafımızda dönmüyor. Burada ilginç olan, oyundaki NPC'lerin hazır metinlerden bağımsız olarak birbirleriyle tanışıyor, aşık oluyor ya da ittifak yapıyor olmaları. Yapımcıların iddiasına göre bu RYO'larda bile görülmemiş derecede dinamik bir sosyal yapı sunacak. Ayrıca yapay zekâ her bir NPC için ayrı karakterler belirleyecek. Aynı şey olmasa da, burada da Left4Dead'in yapay zekâ yöneticisine benzer bir sistemden bahsedebiliriz. Örneğin, savaş halindeki NPC'ler gruplaşabilecek, ayrılabilecek, birlikte taktik üretebilecekler. Aralarından korkak olanlar saklanacak, cesur olanlar öne atılacaklar. Elbette ki tüm bu varyasyonlar son derece değişken ve ezber bozan bir deneyim sunacak bizlere, elbette ki vaatler gerçekleşebilirse…

GÜNEŞ BATIYOR

Nükleer savaşın etkileri sadece bilinen yaşamın sonunu getirmemiş, aynı zamanda birtakım doğada birtakım anormalliklere de sebebiyet vermiş durumda. Kimi yerlerde dünyanın çekim gücünde bozukluklar oluşuyor, "enerji pıhtılaşması" denen gariplikler zaten kırılgan olan insan bedenini temas anında parçalıyor. Hatta var oldukları kesin olarak kanıtlanmamış olan ama halk arasında fısıltıyla telaffuz edilen bazı görünmez varlıkların da usulca karanlık koridorları gezindiği söyleniyor. Kısacası eski Moskova'nın metro hatlarında gezinebilmek için savaşmaktan çok daha fazlası gerekecek gibi.

PARA VE MERMİ İLİŞKİSİ

İlginç olan bir diğer konuysa, cephanenin eski dünyanın parasından üretiliyor olması. Yine de geçerliliğini yitirmemiş bir birimden bahsediyorum. Yani, parayı hem harcayabiliyor, hem de silahınıza cephane yapabiliyorsunuz. Bu durumun bizi nasıl bir ikilemin ortasında bırakacağını varın siz hesap edin.

Açıkçası Metro 2033 benim için son derece ortada bir yerde duruyor. Şayet yazarın vermek istediği mesajın üzerine bir senaryo yazılırsa unutulmaz bir deneyim yaşayabiliriz. Aksi takdirde bizim için nükleer savaştan sonra yaşanabilecek tek metro hattı hala Wasteland'de olacak.

KISACA

Tür: RYO
Yayıncı: THQ
Çıkış Tarihi: 30 Nisan 2010
Platform: PC, Xbox 360
Web Sitesi: www.metro2033game.com

aksini söylemedik ki? > Dragon Age, Mac için de piyasada, haberiniz olsun. > Bethesda RAGE'in dağıtımını EA'den çekti. > Nintendo Zii isminin kullanım haklarını satın aldı. Ha?! > Sony >>



YENİSİNİ KİM YAPIYOR Kİ?

The Force Unleashed şu ana kadar 6 milyondan fazla kopya sattı. Ayrıca 'en hızlı satan Star Wars oyunu' unvanını da elinde bulunduruyor. Buna rağmen daha oyun piyasaya sürülmeden Lucas Arts tuhaf bir kararla geliştirici ekibin çoğuyla yolunu ayırmıştı. Şimdi The Force Unleashed 2 resmen duyuruldu. Peki, ama oyunu kim yapıyor? Konuyla ilgili konuşan Darrell Rodriguez "San Francisco'da bulunan içerideki takımımız tamamen oyuna odaklanmış durumda. Ayrıca geliştirici ortaklarımız da bu takımla uyumlu bir şekilde çalışıyor." Rodriguez bu ortakların kim olduğunu söylemese de, yeni projelerinin olduğunu ve yeni elemanlar almak durumunda olduklarını belirtti.

TOP 20 PC



Bu ayki sıralama ciddi anlamda sürpriz oldu. Biz Modern Warfare 2'nin asla aşağı inmeyeceğini sanıyorduk.

1 Football Manager 2010
SEGA
- Sürpriz bir şekilde ne Sims 3 ne de Modern Warfare 2 durdurabildi onu.

Sıra	Oyun	Yayıncı	Durum
02	The Sims 3	EA	Çıktı ▲
03	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Düştü ▼
04	The Sims 3: World Adventures	EA	Düştü ▼
05	Left 4 Dead 2	EA	Düştü ▼
06	Dragon Age: Origins	EA	Düştü ▼
07	Warhammer 40.000: Dawn of War II	THQ	Çıktı ▲
08	Empire: Total War	SEGA	Çıktı ▲
09	Borderlands	2K	Çıktı ▲
10	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Çıktı ▲
11	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda	Düştü ▼
12	Championship Manager 2010	Eidos	Düştü ▼
13	Pro Evolution Soccer 2010	EA	Çıktı ▲
14	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Aynı –
15	James Cameron's Avatar the Game	Ubisoft	Yeni ★
16	Colin McRae: DIRT 2	Codemasters	Yeni ★
17	Spore	EA	Çıktı ▲
18	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	Düştü ▼
19	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Düştü ▼
20	LEGO Indiana Jones 2: Adventure Continues	LucasArts	Aynı –

BU APTAL FİLM OYUNLARINI KİM ALIYOR?

Nielsen adlı piyasa araştırma şirketi de kafayı bu soruya takmış olmalı ki sıkı bir araştırma yapmışlar. Art arda gelen düşük notlu, kalitesiz film oyunlarından sonra satışlarının hâlâ iyi gittiğini gören firma, bu oyunları kimlerin satın aldığıyla ilgili bir pazar araştırmasına girişmiş. Verilere göre film oyunlarını daha çok Güney Amerikalılar ve Asya kökenliler tercih ediyor, ayrıca yıllık gelirleri de 70.000 doların üzerinde. Ancak kesinlikle oyun dünyasını takip etmiyorlar. Kısacası film oyunlarının başına geçmeniz için esmer, çekik gözlü, nispeten zengin olmanız ve oyundan zerre anlamamanız gerekiyor.

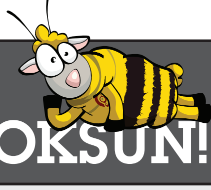
BİRLEŞİK ARAP EMİRLİKLERİ YENİ SPEC OPS'U YASAKLAYACAK



Burj Al Arab da oyundaki kaostan nasibini alacak.

Tamam, onca yıldan sonra karşımızda Spec Ops'u, hem de hiç ummadığımız bir şekilde görünce afalladık. Ancak oyunun Dubai'de geçtiğini gören Birleşik Arap Emirlikleri Ulusal Medya Konseyi, "bir durun bakalım" demiş. Konsey yetkilisi Muhammed el Mutawa "Yasaklamayla ilgili daha kesin bir şey yok. Önce oyunu incelememiz lazım" dese de, muhafazakâr kanat iyice celallenmiş durumda. Resistance'daki İngiltere Kilisesi ve Little Big Planet'daki ayet meselelerini ve bu tip tartışmaların bir oyuna yapabileceklerini hepimiz hatırlıyoruz. Bu arada, oyunda Dubai tamamen çökmüş ve korkunç bir kum fırtınasına maruz kalmış olarak resmediliyor. Dolayısıyla, ekonomisi çöktüğü için imajı zaten darmadağın olmuş Duabi'nin Spec Ops'u ikinci bir turizm katili olarak görüp yasaklama ihtimali çok yüksek.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Valla bu ay bu köşeyi boşladınız. Serhat Kul, Mert Bozdan, Pelin Kırçiçek'e teşekkür ederim. Yine de gönderilen örnekler öncekilerden daha iyi değildi. Ben de kendi hafızamı karıştırayım dedim bu ay biraz… Sonra birkaç arkadaş geyiği eklendi üzerine. Bunlar çıktı ortaya, buyurunuz… Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



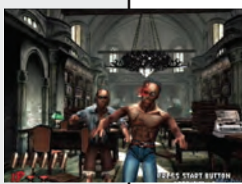
1- Shenmue II (2001)

Orijinali: - I didn't ask to be photographed!
- What did you say? Your face was asking. That's why i took the photo!

Meali: - Ben fotoğraf çekilmeyi istemedim ki!
- Ne dedin, ne dedin? Suratın istiyordu zaten. Ben de bu yüzden çektim!

Demek ki: Bazen bir şeyler duyduktan sonra kendinizi daha iyi hissetmek için çikolata falan yemeniz gerekebiliyor.

2- The House of the Dead 2 (1998)



Orijinali: "The car's parked at the city square. The top floor. Building A0063. He's there!"

Meali: "Araba şehir merkezinde park haline… En üst kat. Bina A0063. O, orada!"

Demek ki: Adres tarifi yapabilmek için öncelikle cümleleri birbirine doğru bağlamak gerekiyor. Sonra gider en üst katta araba ararsınız.

3- Dynasty Warriors 3 (2001)

Orijinali: "You challenged me with trickery? I don't believe in magic!!! Onward!!!"

Meali: "Bana hile hurdayla mı meydan okuyorsun? Sihre inanmam!!! İleri!!!"

Demek ki: İyi lider, iyi hatip demektir ama anladık ki bir Çin Hanedanlığının komutanı olabilmek için bu gerekmiyormuş.





1- Cehennem varlıkları korkunç durmalarına rağmen Dante'nin garip hareketlerine karşı çok dayanıksız.

2- O zamanlar Street Fighter keşfedilmediği için aduketler haç kullanılarak atılıyordu.





DANTE'S INFERNO

(DEMO İNCELEME)

SENİN BABAN BİR SAVAŞ TANRISIYDI YAVRUM - ALİ SEZGİN

İlahi Komedya'yı ilk okuyuşumu hatırlıyorum. O zamana kadar benim için bir kavramdan fazlası olamayan cehennem, o dizelerin arasında hayat bulmuş, sonsuz kâbus ve işkencelerin ne kadar dehşetengiz olabileceğini gözlerimin önüne sermişti. Korkmamıştım, tam anlamıyla dehşete düşmüştüm. Zavallı ruhların günahları karşılığında suçlarından katlarca ağır cezalara çarptırılmasına o dönem tam olarak anlam verememiştim ama artık durumlar değişti. Biliyorum; cehennem sadece zorla kapatılanların değil, istediğini elde etmek için acıyı göze alanların da içinden geçmek zorunda kaldığı bir yer.

İlahi Komedya'yı okuduysanız, Dante's Inferno'ya başlarken kitap hakkında bildiğiniz her şeyi unutmanızı istiyorum sizden. Bir kere kitaptaki utangaç, kendi gölgesinden bile korkan Dante'nin yerine Haçlı Savaşları'nda yer almış korkusuz şövalye Dante var artık. Demo, oyunun hemen başından yani olayların girişinden alarak başlıyor. Dante'yi, ilk olarak cennette süper bir yazlık vaadiyle sevdiceği Beatrice'i bırakıp gittiği Haçlı Seferi'nde görüyoruz. Karşısına çıkan herkese 100 darbeli hareketler indirmesinden, sıradan bir şövalye olmadığını anlamamız pek uzun sürmüyor. Kime hava attığını anlamadığım Dante, yaşadığı kısa dikkatsizlik sonucu oyunun ilk bölüm sonu canavarı olan Azrail'le doğrudan tanışma şansı yakalıyor. Doğru okudunuz, Azrail dedim. Oyunda resmen Azrail'le kapışıyor ve kafasına komboları basıyoruz.

ŞCR / Visceral Games

EA'in çiçeği burnunda ekiplerinden biri... Şimdiye kadar başarılı oyunlara imza atmasına rağmen küçük felaketlere de ev sahipliği yaptı.

Dead Space (2009)
Aliens markasından itibaren uzayın oluşturduğu klostrofobiyi düzgün kullanan bir ürün çıkmamıştı. Dead Space bol salçalı, cıvıklıktan uzak tarzıyla takdirimizi kazandı.

Godfather 2 (2009)
Dead Space'i yapan firma aynı yıl nasıl bu kadar kötü bir oyun çıkarabilir aklım almıyor. Electronic Arts tarafından eklenen ve oyun içinde neredeyse her şeyi parayla satan ödeme sistemi büyük bir rezaletti.



Biri bana acilen Azrail'i oyunun başında öldüren bir karakterin nasıl ölebileceğini açıklasın.

YEŞİL VADİ HAÇLILARIN OLACAK!

Haçlı Seferi bittiğinde ve Dante sonunda evine dönmeye hak kazandığında oyunumuz da gerçekten başlamış oluyor. Yaptığı uzun yolculuğun ardından karısının onu beklemesini uman Dante, Beatrice'in cansız bedenini evinin önünde buluyor. Şeytan bir şekilde Beatrice'in ruhunu ele geçiriyor ve tahmin edebileceğiniz üzere Dante'nin tek şansı cehennemin kapılarını açıp karısını geri almak olacak. Eğer ekran görüntülerinden veya paylaştığımız videolardan göremediyseniz açık açık söylüyorum. Bu oyun tam bir *God of War* kopyası. Sağlık işaretlerinin şeklinden Dante'nin hareketlerine kadar her şeyi daha düzgün haliyle *God of War*'da görmüş olacaksınız. Azrail'in tırpanı aynı kaos bıçakları gibi işliyor. Hızlı yakın darbeler vurabilmesinin yanı sıra gerektiğinde aynı Kratos'un bıçakları gibi uzayıp rakibini yakalayabiliyor. *God of War*'a göre oyunun değişiklik gösterdiği en önemli nokta, kazandığımız yetenek puanlarını farklı şekillerde dağıtabiliyor oluşumuzda yatıyor. Yakaladığınız yaratıkları cezalandırıp cehenneme geri yollama veya ruhlarını kurtarma şansına sahipsiniz. Yanlış anlaşılmasın, canavarlar iki şekilde de kül oluyorlar. Olay tamamen aldığınız farklı puanlarda yatıyor. Kutsal ve lanetli hareket ağaçlarının değişik özellikleri var ve ikisinde de kaçırmak istemeyeceğiniz özellikler olacak. Demonun kısalığından dolayı bütün hareketleri açmam mümkün olmadı ancak görebildiğim kadarıyla kutsal yetenekler daha akrobatik ve savuşturma tabanlıyken lanetli yetenekler resmen yapması ve aynı zamanda kurtulması çok zor olan hareketler sunuyor.

KAÇIN TAŞ ATIYORLAR

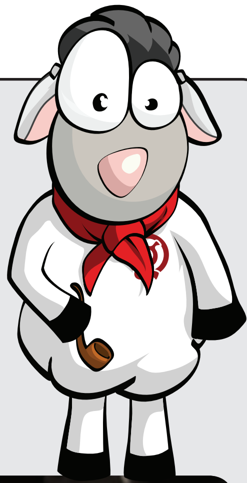
Demoda cehennem yaratıklarıyla kapışıyoruz ama cehennem kapılarından ardını göremiyoruz. Yaratık sistemi de *God of War*'a çok benziyor. Karşımıza ilk olarak zombiler çıkıyor ki davranış ve hareket olarak *God of War*'daki basit yaratıklardan fazla farkları yok. Onları hırpaladıktan hemen sonra, zamanlama mini oyunuyla hakladığımız Diablo keçileri geliyor. İşi insanların canını almak olan profesyonel bir melek için fazlasıyla başarısız bir canlandırma olduğunu düşündüğüm Azrail, demoda karşılaştığım tek bölüm sonu canavarıydı. Oyunun çok başlarında geldiği için çok düz bir dövüş oldu ama yine de beklentilerimin üstünde olduğunu söyleyebilirim. Aslında ismini artık anmamam gereken bir oyunu fazlasıyla taklit ediyor olması dışında Dante's Inferno demosu beklediğim kadar kötü bir deneyim değildi. Hatta GoW III için yanıp tutuşanları bir süreliğine mutlu bile edebilecek bir oyun olacak diyebilirim.

Yaratıcı cehennem bölümleri, daha etkileyici görseller ve biraz daha az *God of War* esinlenmesiyle Dante's Inferno bir klasik değilse de yeterince oyalayıcı bir yapıma dönüşebilir.

KISACA
Tür: Aksiyon
Yapım: Visceral Games
Çıkış Tarihi: 12 Şubat 2010
Platform: XBOX 360 Playstation 3
Web sitesi: www.dantesinferno.com



OGZ CASTİNG AJANSI



Dedim ki 'Hayır, burası saygın bir ajans. Bu kadarını da yapamam artık.' Heyhat… Ofistekilerin salyalar saçarak güldüğünü gördükten sonra Fırat Ercili'nin Illidan ve İsmail önerisini basmak durumunda kaldım. Ve bu ay Casting Ajansı'na ünlü olmak isteyen bir tanıdığımız da başvurdu. Başvuruyu yapan Oktay Ozan'a da teşekkürler. Ruhlarınıza dinginlik ve huzur diliyorum sevgili oyungezerler. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr



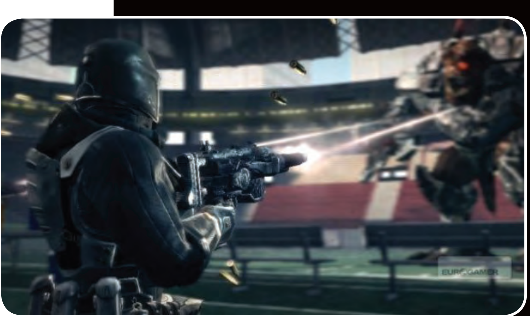
ILLIDAN STORMRAGE – İSMAİL YK



ED HELMS – SİNAN AKKOL

ÇIKMAZ DEMEYİN ŞANSINIZI DENEYİN

Duke Nukem'ın Facebook sayfasına şu elimde görmüş olduğunuz ekran görüntüsünü koyup "Duke aşağıda daha fazla kalmayacak" yazarsanız, ta buralara kadar sesinizi duyurabiliyorsunuz. Yahu, millet reklam harcamasına milyon dolar harcar, ama Duke ortada oynanacak bir oyun bile olmamasına rağmen kendi markasını yarattı. Aslına bakarsanız resimde sırtı dönük olan zırhlı şahsın Duke'le alakası yok. Ancak kuşlar fısıldıyor ki bu oyun aslında Gearbox'ın yapacağı Duke Begins'in ta kendisi. Hımm, onca yıldan sonra hala 'Duke' diye öten kuşlar var demek. Sapanımı getirin.



INFINITY WARD TAŞ ÜSTÜNDE TAŞ BIRAKMIYOR

Malumunuz Modern Warfare II şu anda hepimizin pek bir severek oynadığı, dostlarla online ortamları şenlendirdiğimiz pek bir güzide oyunumuz. Bu durum MWII'yi hile yaparak "başaran" oyuncular için de geçerli tabii. Hatta oyun onlar için daha bir güzide… Bitmeyen şarjörler mi istersiniz yoksa bir anda deneyim puanlarını üçe katlayanlar mı? Sonuç: 2500 ağır yaralı MW2 oyuncusu. Büyük ban dalgasıyla sayfamıza konuk olan Infinity Ward'dan Robert Bowling diyor ki: "En iyilerden oluşan bir ekibimiz var. Operasyonlar sürecek…" En iyiler mi? Elemanlar kendilerini gerçekten özel tim falan sanmaya başladılar.



SPIKE TV
VIDEO OYUN ÖDÜLLERİ 2009

HAYIR, BİZ ÖDÜL DEĞİL, ÖDÜLLERİN HABERİNİ VERİYORUZ. İŞTE 2009'UN EN İYİ OYUNLARI…

Aslında bir Bülent Özveren ya da Korhan Abay kılığında karşınıza çıkıp Pazar 89 fonlu Mustafa Yolaşan ağzında anlatmak vardı ödülleri ama malum, ülkemizde henüz bizim dışımızda video oyun ödülleriyle pek ilgilenen yok. Ülkemizin kadrolu ödül dağıtıcıları bile epeyce eski farkındaysanız, konu video oyunu ödülü bile olsa, aklımıza yeni bir isim gelmedi. Ama bu bizim heyecanımıza engel değil, tüm ödül törenini yüreğimiz ağzımızda izledik. Haydi, ödülleri geçtik ya duyurulan oyunlara ne demeli? E3 bile bu kadar sağlam oyun yapmamıştı yahu… Tamam, daha fazla bekletmeyelim sizi. Geçin, geçin ama kırmızı halıya basmayın.



Yılın Oyunu

Uncharted 2: Among Thieves
Hak etmediğini kim söyleyebilir ki? Sadece o tren bölümü bile yeterdi. Yılın oyunu seçiminde sadece grafiğin değil senaryonun da -hâlâ- önemli bir kriter olduğunu görmek çok mutlu etti bizi. Tamam Nathan, artık gidebilirsin.
Krala tacını giydirdikten sonra gelelim diğer dallara:



En iyi performans kadın
Megan Fox

En iyi grafik
Uncharted 2: Among Thieves

En çok beklenen oyun
God of War III





En iyi FPS
Modern Warfare 2

En iyi soundtrack
DJ Hero

En iyi komedi oyunu
Eat Lead: The Return of Matt Hazard

En iyi dövüş oyunu
Street Fighter IV



Bir sinema filminden ya da TV programından esinlenen en iyi oyun
South Park Let's Go Tower Defense Play!

En iyi indirilebilir oyun
Shadow Complex

En iyi multiplayer oyun
Modern Warfare 2

En iyi ses
Jack Black



En iyi cast ve performans erkek
X-Men Origins: Wolverine, Hugh Jackman



En iyi PC oyunu
Dragon Age: Origins

En iyi Xbox 360 oyunu
Left 4 Dead 2

En iyi bağımsız oyun
Flower

En iyi rol yapma oyunu
Dragon Age: Origins

En iyi müzik oyunu
The Beatles: Rock Band



En iyi taşınabilir konsol oyunu
Grand Theft Auto: Chinatown Wars

En iyi orijinal müzik
Halo 3: ODST

En iyi Wii oyunu
New Super Mario Bros.



En iyi PS3 oyunu
Uncharted 2: Among Thieves

En iyi yarış oyunu
Forza Motorsport 3

En iyi aksiyon macera oyunu
Assassin's Creed II

Yılın oyun stüdyosu
Rockstead y

En iyi takım sporları oyunu
NHL 10

Bunları da gördük

Törende eskilerden Steve Wonder, Snoop Dogg ve Green Day sahne alırken, geçen senenin sunucusu Jack Black de oradaydı. Sonra bir ara Samuel Jackson çıkıp yeni Force Unleashed'ı tanıttı falan… Epey renkliydi ortam ancak açıklanan sürpriz oyunlar daha renkliydi.

Spec Ops The Line

Aranızda hatırlayan var mıdır? Spec Ops bundan yaklaşık 12 yıl önce çıkmış über-gerçekçi bir askeri simülasyon oyunuydu. Ancak belli ki köklerinden tamamen kopmuş. The Line takım tabanlı bir aksiyon oyunu. Oyunun tuhaf fragmanından izlediğimiz kadarıyla hafif hastalıklı bir anlatımı olacağını kestirebiliyoruz. The Line'da yıkılmış ve bitmiş Dubai'ye neler olduğunu araştırmak için Delta Force ile bölgeye yollanan Captain Walker'ı canlandıracağız. Büyük kum fırtınaları sebebiyle tükenme noktasına gelen Dubai, yağmacılar tarafından talan edilmiş durumda. Amaçsa geride kalanları kurtarmak.



Batman: Arkham Asylum II

Belki de en şaşırdığımız oyun bu oldu. Daha Arkham'dan yeni çıkmıştık ki videoda Joker'ın neredeyse tüm Gotham'ı Arkham'a çevirdiğini gördük. O kadar adamı nereden buldu, tam yakalanmışken nasıl kaçtı tekrar bilemiyoruz. Bildiğimiz tek şey oyunun bizi çok heyecanlandırdığı.

Star Wars Force Unleashed II

Ofisin Star Wars tutkusunu bu oyun bitirdi! En son oyunun videosunda Starkiller'ı türlü hareketlerle el alemi keserken izleyen Sinan "Lucas Amca artık 'vay be!' dedirtemiyorsun" diye serzendi. Eh, babacım siz Starkiller'ı öldürmediniz mi ilk oyunda? Velhasıl kelâm, Force Unleashed II suyunun suyu olarak dikkat çekti ve bir evrenin daha ne kadar esneyebileceği konusunda Lucas'ın limitleri zorladığını kanıtladı.

Medal of Honor

Call of Duty serisinin Modern Warfare ile yaptığı karizmayı gören EA, "Arkadaş, konsepti biz geliştirdik, atılımı adamlar yaptı" demiş olmalı ki en eski İkinci Dünya Savaşı serilerinden biri daha günümüz savaşlarına odaklanmış oldu. Ama tamamen MW'nin popülerliğini mi emecek yoksa türe yeni yorumlar mı getirecek hep birlikte göreceğiz.

PoP: The Forgotten Sands

Ubisoft serinin hayranlarına kulak verdi. Prince, The Forgotten Sands'de, 2005'te The Two Thrones ile son bulan ve fakat yeri doldurulamayan Sands of Time evrenine geri dönecek. Yani oyun Sands of Time ve Warrior Within arası bir zaman diliminde geçecek.

True Crime

Önceki iki oyun -eğer aksiyon kategorisine sokulursa- fena değildi. Ancak Shenmue ve GTA arası gidip gelen oyun yapısı ve çeşitliliği pek bir yavan kalıyordu. Yeni True Crime, Hong Kong'da geçiyor ve kimliği gizli bir şekilde Triad organizasyonuna sızan Dedektif Wei Shen'in hikayesini konu alıyor.

Green Day: Rock Band

Artık üreteceği gitarlardan bir hayır beklemeyen Harmonix (ve tabii ki Red Octane), iyiden iyiye grup odaklı oyunlara eğilmeye başladı. Sahnede bu kez Green Day var. 2010 yılında çıkacak olan oyunu bekliyoruz tabii ki… Ne yapalım?

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz



1 SPLINTER CELL: CONVICTION

ANCA BERABER KANCA BERABER

Conviction'ı zaten del gibi bekliyorduk ama bir aşama ötesi de varmış bunun... Zira oyunun co-op kısmı inanılmaz görünüyor. PlayStation 3 sahipleri oyunu oynamayacak olmayı bir şekilde hazmetmişti belki ama bu modu gördüklerinde tekrar sızlanmaya başlayacaklarına hiç şüphemiz yok. Tek kişilik senaryonun co-op'a büyük bir başarıyla uyarlandığını ve oyunun yeni özelliklerinin aynen bu modda da geçerli olduğunu gördük. Conviction'daki tüm yeni silahlar ve hareketler çift kişilik oyunda da kullanılabilir olacak. Örneğin, biri dışarıdan düşmanların yerini tespit ederken öteki onları gafil avlayabilecek. Meşhur pencereden dışarı çekme hareketini de yapabiliyorsunuz. Tüm eşyaları değiş tokuş edebiliyorsunuz. Bomba gibi geliyor.

Resmi Çıkış Tarihi: 26 Şubat 2010
Bize göre: Geri saymaya başlayın!

PC 360



2 STAR TREK ONLINE

AKILLI ADAM UZAYDA KAYBOLMAZ

Evet her şeyden önemlisi Star Trek dünyasının çok büyük olması ama bu dünyayı araştırmak kadar savaşlar da bizi bizden alacak görünüyor. Binek üzerinde savaşmaktan fazlasından bahsediyoruz, Star Trek Online'da bir yıldız gemisi kullanıp bununla savaşma imkânınız olacak. Elbette ki böyle gelişmiş işlere girebilmek için kariyerinizin üst safhalarında olmalısınız. Küçük mekik kaptanlığından, efsanevi bir yıldız gemisi kaptanı olmaya doğru önünüzde uzun bir yol olacak. Oyun da gemi savaşlarıyla göğüs göğüse savaşların bir harmanı şeklinde olacak.

Resmi Çıkış Tarihi: 5 Şubat 2010
Bize göre: Gecikme sadece Amerikan sunucularından 3 gün sonra başlayacak olmamız.

PC



3 LOST PLANET 2

KÖKLERE VEDA

Lost Planet'ın ikinci bölümü, orijinal oyundan hayli farklı görünüyor. Capcom'daki hırslı vatandaşlar senaryoyu baştan sona tam dört kişi oynamamıza izin veriyorlar. Ayrıca ilk oyunun karlı – buzlu temasını tamamen unutabiliriz çünkü bu kez tamamen sık ormanlarla kaplı haritalarda savaşacağız. Haliyle düşman tipleri de tamamen değişiyor. Bulundukları doğal ortamın şartlarına uygun olarak daha görkemli düşmanlar ve epik savaşlar bekliyoruz.

Resmi Çıkış Tarihi: 23 Şubat 2010
Bize göre: Erteleneceğine dair bir gösterge yok.

PS3 360



4 PROJECT OFFSET

GARİP ŞEYLER OLDU

Forumlarda çok lafını döndürmüşsünüz ancak oyunun başında bizi eğlendirmekten daha önemli görevler var. Biliyorsunuz oyun Offset Software tarafından yapılıyor ve hem silahlı, hem de yakın savaşın bulunacağı bir FPS olacak. Gelgelelim firma Intel tarafından satın alındı. Sorduk soruşturduk, Intel neden bir oyun firması aldı diye… Intel Havok'u satın alan firmalara yanında bir de oyun motoru teklif etmek istiyormuş, sebep bu. E, oyun yapacaktınız?

Resmi Çıkış Tarihi: Belirsiz
Bize göre: Bu gidişle de beliremez daha…

PC PS3 360



PC 360

5 THE SECRET WORLD

O KADAR DA GİZLİ DEĞİL… ARTIK

Çıkış tarihi henüz tam olarak açıklanmadıysa da Funcom bu çıkışı çok da ileri atmak niyetinde değil. Karakter sınıfları da ufak ufak ortaya dökülmeye başladı. Oyunda gizli bir tarikatın üyeleri olarak, okült varlıklara karşı savaşacağız ve bilin bakalım açıklanan karakter sınıfı ne… Evet, doğru: Templar. Büyük bir güç tarafından korunduğuna inanılan Templar, adının gerektirdiği gibi tertemiz bir sınıf olmayacak. Silah ve kara büyüyü ustalıkla kullanabilecekler. Burunları büyük ve oldukça havalılar. Elbette bu havayı söndürecek karakterler de yakında açıklanır.

Resmi Çıkış Tarihi: Henüz açıklanmadı
Bize göre: Muhtemelen resmi çıkış tarihi bu aralar belli olur.

İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

OYUNEZER!

KÖTÜ OYUN NASIL YAPILIR? (YA DA OYUNUN İYİSİNDEN ANLAMAK)

II. Dünya Savaşı üzerine yapılmış yüzlerce oyun olmasına karşın halen aynı hikâyelerin, aynı kurguyla işlenmesi sizce de garip değil mi? Bunca senedir biz oyuncular bir türlü anlayamadık da mı aynı şeyler tekrar tekrar anlatılmak zorunda kaldı, yoksa oyun yapımcıları bu savaşı bir türlü adam gibi kavrayamadılar da mı bozuk plak gibi aynı cephenin, aynı çatışmalarını tekrar tekrar işleyip durdular? Bu koca savaş Normandiya çıkartması, Stalingrad ve Pearl Harbor'dan mı ibaret Allah aşkına? Batı cephesinde 1 Eylül 1939'dan 6 Haziran 1944'e kadar hiç mi bir şey olmadı? Peki yıllardan beri sanal alemde bu savaşın içindeyiz, bir Allah'ın kulu da kalkıp tüm bunların neden yaşandığını, neden her gördüğümüz Alman askerini öldürmemiz gerektiğini anlatma zahmetine girdi mi? Almanlar kötü, Almanlar Polonya'yı işgal etti... İyi de Almanlar neden Polonya'yı işgal etti? Neden durduk yere tüm Avrupa altüst oldu? Cevap da hazır; "biz belgesel değil, oyun yapıyoruz"... Tamam oyun yapıyorsunuz da "realistik oynanış" iddiasıyla ortaya çıkan da ben değilim ki be güzelim. Hangi realizm? Savaştaki tüm silahları en ince ayrıntısına kadar oyuna aktarınca mı realizm oluyor? Ben size söyleyeyim, realizmden oyun yapımcılarının anladığı "çatışmada realizm" ama sorarsanız psikolojik ve fizyolojik realizm nedir, haberleri bile yok. Bu yüzden de savaşın yarattığı kıtlığın ve çaresizliğin bir zerresini bile anlatamadılar yıllardır.

Gerçekçilikten bahsedebilmek, gerçekleri anlatabilmek için ilk önce adam gibi bir kurgusu, sonra da tıkır tıkır işleyen bir mekaniği olmalı oyununuzun. Herhalde kurgu kadar özen gösterilmeyen bir zavallı da şu oyun mekaniğidir. Mekanikten kastım oyunun yapay zekâsı veya grafik motoru değil, kendine has yapısını belirleyen basit kurallar sistemi. Tıpkı taş-kağıt-makasta olduğu gibi. Bu kuralları yaratmak için ille de yazılım mühendisi olmanız gerekmez hani, ancak işleyen bir oyun mekaniğini üretmek de her babayiğidin harcı değildir. Mesela *Starcraft*'ın dört dörtlük bir oyun olmasının altında mükemmel bir mekaniğe sahip olmasının rolü büyüktür. Çünkü *Starcraft* mekaniği o kadar düzgündür ki sayısız taktik ve strateji imkânı sağlarken, taraflar arasında en ufak bir dengesizliğe bile izin vermez. Mekanik oyunun özüdür, oyunu "oyun" yapan kısmıdır. Mekanik düzgün çalışmazsa oyun akmaz, tıkanır. Tıkanınca da ne kurtarır sizi? İşte o zaman grafik dersiniz, yapay zekâya sığınırsınız ama saklayamazsınız; çiğ kalmıştır oyununuz. O yüzden çok isterdim "Oyun Mühendisliği" diye bir disiplin olmasını ve bu disiplinde insanların mekanikler üzerine kafa yorarak bizi "Shoot'em up" egemenliğinden kurtarmasını. Oysa halihazırdaki oyun endüstrisinde akıllara gelen tek teknik disiplin, yazılım ve ona bağlı sentetik çözümler olduğu için...

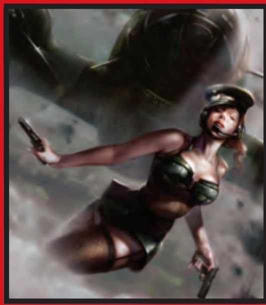
Tabii ki yazık, hem de çok yazık.

Hadi tamam, bir hikâyeyi adam gibi kurgulamak, kurguladıktan sonra da belli bir sisteme oturtarak oyuncuya dokunmak ve bunu yapmacıklaşmadan kotarmak zor. Kabul, ama bari didaktik olsalar... O da mı imkansız? Bir oyuncu olarak yıllardır bu savaşa ortasından girmekten, genel çerçeveyi göremeden de ekranın kararmasından sıkıldım. Oysa 28 Haziran 1920; Versay anlatılmadan Danzig sorunu anlatılmaz. Danzig sorunu anlatılmadan Polonya'nın neden işgal edildiği anlatılmaz. Polonya'nın neden işgal edildiği anlatılmadan da ne Doğu, ne de Batı cephesinin resmi çizilemez. Sonra da ne kurgu konusunda yaratıcı oldukları, ne de savaşın resmini çizebildikleri için II. Dünya Savaşı oyunları birbirinin aynısı Türk dizileri gibi klişeler içinde çırpınır durur.

Tekrar soruyorum; tüm bu anlattıklarım, grafik ve diğer teknik detayların yanında hiç mi önemli değil? Mesela anlata anlata bitirilemeyen Stalingrad'ın bile adım adım ne hale geldiğini oyunlarda asla göremedik. Ama oynadığım her oyunda Stalingrad yanıyordu, hep aynı görüntüyle ve hep yanıyordu. Kusura bakmayın ama ben o durağan oyunlarda yıkımı değil, sadece çatışmayı seçebiliyorum. Çünkü ben "yıkımdan" önceki bir Stalingrad'ı bilmiyorum, bana göstermiyorsunuz ve geçmişini bilmediğim için de bir oyuncu olarak empati kuramıyorum. Şimdi düşünelim bakalım, bu oyunlar bizim için iyi mi, kötü mü? Oysa bir oyuncu olarak ekran başında geçirdiğim her dakikadan zevk almanın yanında, harcadığım bu zamanı kazandığımı da hissetmek istiyorum. Tıpkı bir belgesel ya da bir sanat eserinin hissettirdiği gibi. Bu kazanımlardan beni mahrum bırakan oyunu şimdi neden tercih edeyim?

Not: Bu yazımı öncelikle genç yaşta aramızdan ayrılan başarılı oyun illüstratörü Glen Angus'a, sonra da kaybettiğimiz tüm oyun gönüllülerinin anısına ithaf ediyorum. En içten saygı ve şükranlarımla...





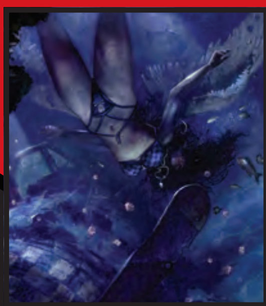
Her şeye rağmen oyunların yapımında harcanan onca emeği unutmamak gerekiyor.



Çünkü o emekle birlikte oyunlara ruh da, karakter de katılıyor bir bakıma.



Hayal gücünün ötesinde, o muhteşem eserler başka nasıl ortaya çıkar sanıyorsunuz.



Ancak tüm bunlara rağmen insanı rahatsız eden, bunca emeğin nerede ve nasıl çarçur edilip de, ortaya birbirinin aynısı, vasat oyunların çıkıyor olması...

AYIN EZENİ



Olgay bir görünüp bir kaybolan karabatak gibidir. Kendisini mikro-makronun büyülü dünyasından çıkartıp dergi sayfalarına taşıyabildiğimiz ender zamanlarda hepimizi mutlu etmektedir.

Olgay Ertez





COMMAND & CONQUER 4 TIBERIAN TWILIGHT

ALACAKARANLIKTAN YENİ BİR ŞEYLER DOĞUYOR

-SİNAN AKKOL

Herkesin kariyerinde utanç duyduğu bir an vardır. Hatırlanmasını istemediği halde bulunduğu tozlu çekmeden arada sırada başını çıkartıp "n'aber? Beni sen yaptın, biliyorsun değil mi?" diyerek insanı rahatsız eden bir hatadır bu.
Sene 99, daha toy bir oyun editörüyüm. Gayet sıradan bir günün öğle saatlerinde en sevdiğim oyunlardan, aylarımı harcadığım Command & Conquer'in ikincisinin özel bir tanıtımı için Çek Cumhuriyeti'ne davet ediliyorum. Uçarak (kelimenin her anlamıyla) gidiyorum. Hayatımda ilk kez yurt dışına çıkmışım… Hayatımda ilk kez bir oyunu tüm dünyadan önce, özel bir gösterimde oynama şansı verilmiş… O ordu çadırı gibi hazırlanmış sunum alanında artık nasıl beğendiysem oyunu, nasıl gazlanmışsam artık, Command & Conquer 2'yle ilgili "Hands On" görüşlerimi anlattığım ilk bakış yazımı şöyle bitirmişim: *Strateji sevenler yaşadı. Beklenen Starcraft katili budur arkadaşlar…*

Evet, bildiğiniz üzere C&C 2 bir kere bittikten sonra sonra bir daha hatırlanmamak üzere raflara kaldırılırken, Starcraft'ın 13 yıl sonra bile hala profesyonel camiada çatır çatır oynanıyor.

Bu itirafımın üzerinde "*İyyy! Bişi bilmiymiş buu*!" diye benden iğrenip sayfayı terk eden arkadaşlar olabilir, anlayışla karşılarım… Hala bu sözlerim bizim dergidekilerin aklına geldikçe "*asua asua!*" diye saçma bir gülme efektleriyle dalga geçerler çünkü. Hatta bu olayın geçen ay hazırladığımız "Oyun Dergiciliği Skandalları" dosyasına manşetten girmesini son anda önledim! (çok yaşa mini-ekler müessesesi!)

HAYATININ SONBAHARINDA BİR OYUN

Oyun dünyası aldı başını yürüdü, artık durup düşünmek, kafa patlatmak gereken strateji oyunlarından çok, şöyle bolca patlamalı, çokça grafikli aksiyon oyunlarının borusu ötüyor… Dikkat yoksunluğundan muzdarip çoğunluk, gri hücreleri aç azınlığın oyun zevkini elinden alıyor ve Supreme Commander gibi oyunlar mundar olup bir köşede unutuluyor. Yeni bir Starcraft'n bile ancak 15 senede bir çıktığı oyun dünyasına sorarız: Bize gareziniz ne?

Ama hasret bitmek üzere dostlar… Kane yine ölümden dönüyor, yine büyük bir komplo planlıyor. Command & Conquer serisi, Tiberium evre- >>





ninde son olarak, dördüncü kez geri dönüyor. Tiberium Twilight'ın bize ulaşan beta versiyonunda oyunu sadece multiplayer olarak oynayabiliyorduk. Ama ben oyunun senaryosundan, 15 yıldır devam eden C&C evreninin nasıl sona ereceğinden biraz olsun bahsetmek istiyorum.

Sene 2062… Tiberium kristallerinin bir nimet zannedildiği zamanlar artık çok geride kalmıştır. Dünyanın %90'ı tamamen Tiberium'la kaplanmış bir durumdadır ve bu kristallerin hızla eko sistemimizi değiştirmesi yüzünden insan yaşamının 2068'de tamamen sona ermesi bekleniyordur… Herkes bu kıyamet senaryosuna ufak ufak alışırken, serinin esas oğlanı Kane yine, yine ve yine ölümden geri dönüyor ve Tiberium istilasına karşı bir çaresinin olduğunu açıklayarak GDI ile barış imzalıyor.

NOD ve GDI'ın omuz omuza Tiberium'la savaşarak geçirdiği 15 yıl sonra, kurulan Tiberium Control Network adlı teknoloji sayesinde dünya topraklarının bir kısmı normale dönmüştür. Yüzeyi temizlenen dünya biraz olsun yaşanabilir hale gelmiş haldeyken oyunumuz başlıyor. Ve GDI'la NOD arasındaki çatışmalar da ufak ufak başlıyor ki, bize oynayacak bir şey çıksın... Toplantı masasının etrafında çekirdek çitleyecek halleri yoktu herhalde?

KENDİNİ BİR FPS, BİR DVO ZANNEDEN C&C

İşte tam buradan oyunun beta versiyonunda neler gördüğümüze, oyunla ilgili neler öğrendiğimize bağlanıyoruz: Beta versiyonunda sadece Domination modunu oynayabiliyorduk. Bu modda amacınız Tiberium Control Node'ları ele geçirip elde tutarak puan kazanmak. Ve 2500 puanı toplayan taraf, oyunu kazanmış oluyor. Oyunu 1x1 oynayabileceğiniz gibi, 5x5 hayvani çarpışmalara da girebiliyorsunuz. Sistem Dawn of War'un kontrol noktası mekaniğinden çok Battlefield'ın bayrak ele geçirme mekaniğine benziyor. Control Node'ları ele geçirmek kolay, ama her an hatırı sayılır büyüklükte bir güç gelip sizi söküp atabiliyor oradan.





Haritalarda ele geçirebileceğiniz zibilyon tane bina var: İçine piyade sokabildiğiniz stratejik binalar, uzun menzilli toplar, hava savunma cihazları, bir noktadan girip haritanın diğer ucundan çıkmanızı sağlayan tüneller… Taktik yapmakta bunları kullanmanız çok önemli, ama içine girilebilen binaların oyuna şimdilik bir etkisi yok. Yumurta kabuğu kadar sağlamlar sadece. Beta'dan geri dönüşlere göre bunun düzeltileceğine eminim

BU… BU NASIL BİR C&C?

Oyundaki teknoloji ağacı siz Level atladıkça emrinize veriliyor. Level atlamak için oyuna girip herhangi bir şey yapmanız yeterli. Senaryo oynarken bir bölüm çok mu zor geldi? Girin Skirmish atın 2 el yapay zekaya karşı, başarılı olur ve Level atlarsanız daha güçlü birimler emrinize amade olacak. Ama hemen ooh çatır çatır yükselirim ki ben demeyin, siz güçlendikçe karşınıza çıkan yapay zeka birimlerin (oyunda ilginç bir şekilde PvE deniyor buna :) gücü de aynı ölçüde artıyor. Multiplayer oynamak, senaryoları kastırmak veya Skirmish oynamak size teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanmak olarak geri dönüyor.

Birimlerinizi mikro yönetime tabi tutmanız çok ama çok önemli gözüküyor şimdilik. Birimlerin gelişim sistemi tamamen Upgrade'ler üzerine kurulu. Ayrıca birimleriniz de savaştıkça ve hayatta kaldıkça seviye atlıyor, yeni özellikler kazanıyor ve daha güçlü oluyorlar (etrafta üstünden geçen birimlere Level atlatan sandıklardan da bol bol bulunuyor, çünkü Junkyard'lar bunlardan üretiyor). Hatta geliştiklerini fiziksel olarak üstlerine eklenen şeylerden de anlayabiliyorsunuz. Ayrıca, çatışmalardan başarılı oldukça topladığınız Command Point'ler sayesinde, bütün birimlerinizi aynı anda etkileyen Upgrade'ler alabiliyorsunuz.

Bu sürekli bir Level atlama, güçlenme çılgınlığını Call of Duty'den biliyoruz, ama bir strateji oyununda, hele hele C&C'de görmek insanı biraz şaşırtıyor.
Ama şaşıracaklarınız henüz başlamadı bile.
Command & Conquer 4'ü açtıktan kısa bir süre sonra sakin sakin oyuna başlayayım derken, arabirimdeki bazı şeyler dikkatinizi çekiyor: Channel Chat mi? Party Chat mi? Friend List mi? CREATE PARTY Mİ? "N'oluyor? Yanlışlıkla Aion mu açtım?" diye kendime sorarken buldum kendimi. Evet dostlar, C&C bu kapanış bölümüyle, belki de oyunun ömrünü sonsuza doğru uzatacak radikal değişikliklere gidiyor: Hiç kimsenin şimdiye kadar doğru düzgün beceremediği DVO strateji türüne girmeyi deneyecek gibi duruyor Command & Conquer 4.

Aldığınız Level'lar hangi tarafı oynarken aldıysanız, orada kalıyor. Yani NOD tarafında Level 20 olduğunuzda (üst sınır), GDI tarafına en baştan başlamanız gerekiyor. Ha bu arada, Obelisk'leri Level 7'ye koyanların elleri kırılsın diyorum! Temple of NOD'u Level 20 yapanlara ise söyleyecek söz bulamıyor, gözümde iki damla yaşla paragrafı kapatıyorum.

MÜJDE! NURTOPU GİBİ CRAWLER'INIZ OLDU!

Oyuna başlarken seçeceğiniz Crawler, yürüyen üssünüz, fabrikanız, yuvanız, her şeyiniz. Neyse ki çok kırılgan olmalarına rağmen 20 kere Respawn edebiliyorsunuz. C&C4'ün hızlı oynanış yapısı nedeniyle zaten 4-5 kere Spawn etmek zorunda kaldıysanız maçı kaybediyorsunuz. Bu yüzden maçın gidişatına göre bazen kendi oynanış tarzınızı (Class demeye o kadar yakınım ki) değiştirmek için kendi Crawler'ınızı uçurmak zorunda bile kalabiliyorsunuz.
Seçebileceğiniz üç Crawler ve haliyle üç oynanış biçimi var: Offence (saldırı), Defence (savunma) ve Support (destek) Bunlara kısaca bakacak olursak:

OFFENCE CRAWLER zırhlı birlikler ve robotlar üretebiliyor. Eğer daima saldıracak, düşman Crawler'larını baskı altında tutacaksanız ofansif oynamalısınız. Ofansif crawler'lar hiçbir şekilde bina yapamıyorlar ama devasa Mastodon tankı gibi korkunç tank ve Mech'ler üretebiliyorlar.

DEFENCE CRAWLER savunma ve belli noktaları korumaya yönelik oynayacaksanız seçeceğiniz ana binanız. Ürettiği birimler normal ve özel güçleri olan piyadeler ve piyade aktarımında kullanılan iki tür zırhlı. Savunmaya yönelik turet, tünel, bunker gibi binalar yapabiliyor ve piyadelerinizi bunların içine yerleştirerek haritanın belli bir noktasına resmen gömülüyorsunuz! Sizi de oradan kazımak güç olabiliyor, çünkü 20. Level'sanız Temple of NOD açıp nükleer teröre merhaba da diyebiliyorsunuz.



Sakin sakin oyuna başlayayım derken, arabirimdeki bazı şeyler dikkatinizi çekiyor: Channel Chat mi? Friend List mi? CREATE PARTY Mİ? N'oluyor? Yanlışlıkla Aion mu açtım?





SUPPORT CRAWLER tek başına oynarken pek anlamlı değil, çünkü Engineer hariç tüm birimleri uçtuğundan, TCN'leri kontrol altına alamıyorsunuz. Ama hava desteği her savaşın belirleyici gücü haline geliyor (özellikle karşınızdakiler keriz gibi sadece kara birliği spamlıyorsa). Acayip uçan araçların haricinde, dostlara güç, düşmanlara bela olan buff/debuff yetenekleri de Support oynayan oyuncular tarafından kullanılıyor.

Herşeyden önce, oyun çok heyecanlı. Ben ki çok düşündüğüm için hızlı ve gerçek zamanlı oynanan strateji oyunlarının multiplayer'ında hep yenilirim, bu oyunun en çok 10 dakika süren, nefes almanıza izin vermeyen ve hemen düşünüp karar vermeniz gereken yapısına bayıldım! Düşünün ki bir strateji haritasında, hepsi hareket halinde 10 tane üs ve bunların ürettiği 60'tan farklı birim, sürekli birbirine dalıyor! İnanılmaz bir hızla C&C4'teki oyunun akışı değişebiliyor ve her şey bitti dediğiniz anda birden düşmanın gereksiz onlarca birime yatırdığı sınırlı üretim kabiliyetini görüp, karşı birimleri üreterek kendinize çevirebiliyorsunuz maçı.

Tabii bu kapalı bir beta olduğu için, oyunun şu aşamadaki eksiklerinden bahsedip keyfinizi kaçırmanın bir manası yok. Sonuçta bizden gelen geri dönüşlere ve hata raporlarına göre bu hataların giderilmesi için bu betaya davet edildik. Ama şu haliyle bazı birimler aşırı derecede güçlü, bazı birimlerin sürekli basılıp rush edilmesine karşı durabilen pek yok… Tabii bunlar her strateji oyunun ömrünün ilk aylarında düzeltilen hataları: Birimlerin güçleri ayarlanınca C&C 4 tadından yenmez bir deneyim olacak!

Oyunun Starcraft 2'yle yakın zamanlarda çıkacak olması biz strateji severlerin için 2010'un gayet leziz geçeceğinin bir göstergesi. Ama umarım C&C4'ü tam olarak dengeli, muhteşem bir strateji haline getirmeden çıkartmaz EA ki, Starcraft 2'ye sıkı bir alternatifimiz olsun piyasada…. Bakın yine aynı şeyi yaptıö ya! Yine C&C'yle gaza geldim ben! Kim gönderiyo kardeşim bu oyunun betalarını bana? Biliyorsunuz ki zaafım var Kane'in keline!



(Multiplayer Beta Test)

R.U.S.E



TAŞ, KAĞIT, TESTERE, KARGABURUN, TERMİT -TUĞBEK ÖLEK

Şu oyunu ilk duyduğum, ilk videosunu izlediğimden beri hep aynı şeyi diyorum: "Ya hiç düşündüğümüz gibi değilmiş". En son oyunu Gamescom'da gördüğümde demiştim bunu. Diğer stratejilere pek benzemiyor cidden ve oyun yaklaştıkça neye benzediğini daha iyi anlıyoruz ancak. Bu ay oyunun kapalı çok oyunculu betasına katılıp evde sakin kafayla oynadım ilk defa. Rahat rahat oynadıktan sonra diyebilirim ki aslında pek öyle de değilmiş. Zaten daha yaptığım ilk maçta rakibim de öyle dedi, kazın ayağı öyle değilmiş di mi? Benim üssün kalıntılarından dumanlar yükseliyor, ağzımda bir kaz ayağı öyle bakıyorum ekrana, üç dakika on beş saniyede mat… Hay maşallah.

Biliyorsunuz bu İkinci Dünya Savaşı stratejisinin en büyük özelliklerinden biri devasa haritasını bir masaüstü oyunu gibi en tepeden görebildiğimiz gibi, hiç kesilme olmaksızın her birimin detayına kadar inebilmemiz. Oyunu oynayınca haritanın büyüklüğünü daha iyi anlıyorsunuz. Çoğu strateji oyununda bir kasabada geçer ya çarpışma, bu oyunda bir dolu kasaba var haritaya sığan. Dağlar, tepeler, nehirler, ormanlar, yollar… Göz alabildiğine uzanıyor savaş alanı. Öyle büyük ki harita, eğer kamyona atlamasalar piyadeler haritanın ortasına koşana kadar savaş bitiyor.

Ama oyunun böyle büyük olacağını biliyorduk. Aslında işin masaüstü oyunu kısmı aynen dedikleri gibi. Devasa haritaya çok kolay hükmedebiliyor, hiçbir strateji oyununda olmadığı kadar rahat büyük resmi görüyorsunuz. Bunu hem kesintisiz zoom özelliği sağlıyor hem de uzaklaştıkça birimlerin taktik ikonlar haline gelmesi. Böylece bir bakışta haritada ne olup ne bittiğine hâkim oluyorsunuz.

YAKINDAN BAKMASAK DA OLUR

Ama haritanın kendisine iyice Zoom yapıp birimlerinizi görebilir hale geldiğinizde işler değişiyor, ben bu oyunu beklemiyordum diyorsunuz. Çünkü o birimlerin dibine girdiğinizde yapacak bir şeyiniz yok. Oyunda makro yönetim öylesine ağırlıklı ki mikro yönetim diye bir şey neredeyse yok. Ancak kritik bir çarpışma olduğunda birimlerinizin bütün ateşi tek düşmana yoğunlaştırmasını sağlayabiliyorsunuz. İlk maçlarımda yakın kamerada yine biraz vakit geçirdim ama onuncu maçtan sonra fark ettim ki neredeyse hiç zoom yapmıyorum artık, RUSE'ü bir masaüstü oyunu gibi oynuyorum. Yaratılan o detaylı, dev, çarpıcı haritayı görmüyorum bile.

Aslında bir açıdan güzel bu. Siz bir savaşı yönetiyorsunuz ve birimlerin ufak tefek hareketleri ilgilendirmiyor sizi. İşin büyük kısmı ile ilgilisiniz ve birimleriniz de genelde kendi başlarının çaresine bakıp, ufak tefek şeyler için sizin yardımınıza ihtiyaç duymuyor. Bu şekilde çok oyunculu kısmı da çok güzel çalışıyor oyunun. Ama açıkçası işin tek kişilik kısmı için endişeliyim. Eğer oyun sistemi çok oyunculu ile aynı ise o zaman bir seri skirmish'den fazlasını beklememek lazım.







RUSE

Oyundaki özel RUSE yeteneklerinizin hiçbiri fantastik şeyler değil. Aslına bakarsanız hepsi de ikinci dünya savaşında uygulanmış gerçek taktiklere dayanıyor. Ama oyunun gidişatına etkileri çok büyük.

Radio Silence: Bölgedeki bütün birimlerinizi saklar.
Spy Plan: ne olduğu tam tespit edilememiş birimlerin tipini gösterir.
Decryption: Düşmanın bir bölgede verdiği bütün emirleri açığa çıkarır.
Decoy Offensive: Rastgele beş sahte birimi yem olarak üretip bu bölgeye yollar.
Camouflage Net: Bölgedeki bütün binaları gizler.
Blitz Plan: Birimleriniz %50 daha hızlı hareket eder.
Terror: Düşman birimleri daha hızlı paniğe kapılıp kaçmaya çalışır.
Fanaticism: Birimleriniz kaçmaz, ölene kadar savaşırlar.
Reverse Intel: Zayıf birimlerin güçlü, güçlülerin zayıf sanılmasını sağlar.

Ubisoft'un şu ana kadar hep çok oyunculu demolar yapması da korkutuyor beni. Ama büyük konuşmak da istemiyorum, çünkü bugüne dek tek oyunculu oynanışa uygun olmadığını düşündüğüm pek çok strateji taş gibi çıktı, mesela World in Conflict.

Yine de bugünden RUSE çok oyunculu kısmıyla hafızalarda yer edecek dersek yanlış olmaz sanırım. Çünkü diğer hiçbir stratejinin giremediği sularda yüzüyor. Ben bugüne kadar hiçbir GZS'de makro stratejilerin bu kadar rahat ve açık açık uygulanabildiğini görmedim. Diğer oyunlarda hep bir sürpriz faktörü vardır. Sislerin içinden üç tane tank çıkagelir ve siz nerden çıktı bunlar diyemeden savaşı allak bullak eder. O lanet sis hep oradadır ve düşmanın ne yaptığını tahmin etmeye çalışarak oynarsınız hep. Ufak hareketlerinden stratejisini çözmeye çabalarsınız.



RUSE böyle değil. Bu oyunda kartlar, taşlar, üsler ve birimler apaçık duruyor masada. Düşman ne yapıyor ne ediyor görüyorsunuz. Zaten gerçek hayatta da düşmanın size fark ettirmeden bir hava üssü kurması mümkün değildir. Hani RUSE çok gerçekçi bir oyun olduğundan değil. O üssü 5 saniyede kuruyor düşman ama işin istihbarat kısmını oyun mekaniklerine dâhil etmiş olması güzel. Hal böyle olunca da düşmanı sürekli gözlemek, karşı stratejiler oluşturmak, açıklarını bulmak asıl uğraşınız. Çoğu GZS'de bulamayacağınız bir şeye sahip RUSE, savaş alanına bakıp çenenizi sıvazlıyorsunuz ve nasıl bir strateji geliştireceğinizi düşünüyorsunuz. Diğer pek çok GZS gibi tıklama manyağı etmediği gibi sizi görecek ve düşünecek zamanı tanıyor.

RUSE'ÜN RUSE'E KATTIĞI

Ama oyunun öyle çok yavaş ve düz olduğunu da sanmayın. Çoğu savaş on dakika içinde sonuçlanıveriyor ve heyecan, kan ter içinde bırakabiliyor sizi yeri geldi mi. Oyuna adını da veren RUSE (hile, düzenbazlık) yetenekleriniz ise en can alıcı kısmı. Eğer bu özellik olmasa oyun cidden çok düz bir strateji olabilirmiş. Ama bu yetenekleriniz cidden işleri eğlenceli hale getiriyor. Bu yetenekler sayesinde birimleri hızlandırmak, gizlemek, düşmana birim ve binalarınızın yeri/tipi hakkında yanlış istihbarat vererek tatsız sürprizler yapmak mümkün.

Başta dediğim gibi haritalar çok büyük ve bu yüzden bölgelere ayrılmış. RUSE yeteneklerinizi uygularken belli bir bölge seçmek zorundasınız. Mesela birimlerinizi hızlandıran Blitz'i uyguladığınızda sadece o bölgedeki birimleriniz hızlanıyor. Bir bölgeye iki RUSE uygulayabiliyorsunuz. Elbette RUSE'larınız sınırlı. Size belli aralıklarla RUSE hakkı geliyor ve istediğiniz zaman ve istediğiniz RUSE'ü kullanmakta serbestsiniz. Yani her RUSE'u geldiği gibi o an ihtiyacınız neyse onun için kullanabileceğiniz gibi bekleyip bir anda kullanabilirsiniz, mesela bütün haritayı Blitz'e boğup ordunuzu çok hızla düşmana sürebilirsiniz.

Hem taraflar birbirinin hareketlerini görebildiğinden hem de RUSE'lerin çok güçlü olmasından dolayı oyunun stratejik zenginliği artmış. Her şeyden önce üç beş klasik strateji ezberleyip düşmana yedirebileceğinizi düşünmeyin. Mesela ilk oyunlarımdan birinde düşman hava kuvvetleri ile oyunun başında ani bir atak yapıp hızla hesabımı kesti. Ben daha birim üretememiştim. Bir sonraki oyunda farklı biri yine aynısını yapmak istedi. Zaten adam hava üssü dışında bina üretmemişse anlaşılıyor hemen niyeti. Hemen Camuflage ve Radio Silence uygulayıp hızla hava savunma bina ve araçlarını döşedim. Üst üste gelen bombardıman uçakları havai işek gösterisi eşliğinde yakın bir kasabaya düştüler. Ben de ilk galibiyetimi yazmış oldum.

HEM PC HEM KONSOL İÇİN

Oyunun oynanışı da çok basit. Arayüz öyle harika yapılmış ki gerçekten konsolda da en az PC kadar rahat oynanabilir. Sizi boğan gereksiz detayları yok oyunun. Ama piyasadaki hiçbir GZS'den de düşük kalmaz derinliği, gayet bildiğimiz sağlam bir GZS bu. Haritadaki her şeyin çok rahat okunabilmesi bir yana oyun sadece sizin ihtiyacınız olan bilgiyi ve çok hızlı alabileceğiniz şekilde tasarlanmış. Mesela bir anti-tank binasını koyarken hangi alanda etkili olur, çevre binalar menziline etki eder mi görebiliyorsunuz. Oyunda zorlandığım tek şey otomatik olarak gruplanan birimleri geri dağıtmaya çalışmaktı. Ama o da o kadar büyük dert değil.

Tek kişilik oyundan endişeli olsam da RUSE belli ki sağlam bir oyun olacak. Ben en azından çok oyunculu kısmından büyük zevk aldım. Beta'da çok az harita olması ve oynayacak tanıdık olmaması kesti hevesimi sadece. Konsolların hayatımıza soktuğu şu "sen zahmet etme, ben sana random düşman bulurum" geleneğine ısınamadım bir türlü. Ama or,jinali bir çıksın çok eğleneceğimizden, hele ki konsolcuların bu oyuna bayılacağından şüphem yok.



HAZIRLAYANLAR:
BURAK AKMENEK, FARUK FURKAN AKINCI, KAAN ALKIN
SİNAN AKKOL, TUĞBEK ÖLEK, VOLKAN TURAN

OYUNLARIN

Dünyanın çoğunluğu 31 Aralık 1999'u, 1 Ocak 2000'e bağlayan gece-yi çılgınca eğlenerek, bir kısmı da saatler 00:00'ı gösterdiğinde baş-layacağına inandıkları "Dijital Kıyamet"i bekleyerek geçirdi. Bizlerse gayet rahat bir şekilde evlerimizde ya Baldur's Gate'i yeniden oynu-yorduk, ya da Sanane'nin Counter-Strike sunucularında birbirimize mutlu yeni yıl mesajları atıyorduk.

2000'li yıllara girdiğimizde biraz daha hızlı bir 3D ekran kartının hayatımıza girebilecek en güzel şey olduğunu zanneden, Duke Nukem'in yeni oyununun "en fazla 6 ay sonra" çıkacağına inanmış hafif saf insanlardık. Ama 10 yıl, dünyanın geri kalanı için pek büyük değişimlerin yaşanmayacağı kadar kısa bir süre olsa da, oyun dünya-sı söz konusu olduğunda bütün kuralların, bütün bilinenlerin baştan yazılabileceği bir süre. Öyle bir süre ki 10 yıl önceki bizi bugünün oyun teknolojisinin içine getirip koysak "Eyvahlar olsun! Herhalde uzaylılar kaçırdı beni!" diyerek sağa sola kaçışırdık. >>

10 yılda oyun dünyamızda teknoloji öyle büyük değişimlere uğradı ki... Görsel anlamdaki ilerleyiş yüzünden oyun üretim maliyetlerinin korkunç hale gelmesi, on yılın sonuna doğru "orta direk" geliştirici ve dağıtıcıların belki bükmeye değil, kırmaya başladı. Sonuç olarak birçok sevilen firma ya kapandı, ya da daha büyük firmalarla birleşmek zorunda kaldı.

Ama teknoloji ilerlerken, oyunların en önemli yanı, ruhu, bilinmezi keşfetme, yenilikleri deneme yönü görmezden gelindi. Bu 10 yılın büyük bir çoğunluğu boyunca firmalar zaten denenmiş, başarılı olduğu kabul edilmiş oyun türlerini pişirip pişirip sundular önümüze.

Ama diğer taraftan, hiç düşünülmedik şeyler de olmaya başladı. Tüm hayatımız "onlinelaşırken" oyunlar da geri kalmadı... Önce devasa online'lar girdi hayatımıza, Ultima Online'ı bilirdik biz sadece. Ama hızla çoğaldılar. Kendi içlerinde bölündüler. Oyuncuların büyük bir kısmını çalarken, bir yandan da yeni bir oyuncu kitlesi kazandırdılar dünyaya. Bir de baktık ki tüm oyunlar online ile entegre olmaya başlamış. 2010'a yaklaşılırken, artık online hiçbir özelliği olmayan bir oyunu eksik görür olduk.

Diğer yandan, devasa firmalardan arta kalan boşluklara küçük firmalar, hatta tek başına oyun yapan kahramanlar sıkışmaya başladı. Son 3 yılda korkunç bir hızda büyüdü serbest oyunlar... Ve büyük abilerine kafa tutmaya başladılar, teknolojik olarak değil ama ruh ve yeniyi deneme istekleriyle.

Şimdilerdeyse oyunları oynamak için sadece parmak uçlarımızı kullandığımız günlere veda etmek üzereyiz... Teknolojiyi sonuna dayayan sektörümüz artık yeni genişleme alanları peşinde. Ve sanırız, 2020'de (inşallah o günleri görürsek) yapacağımız buna benzer bir dosyada, 2010 Ocak'ına bakıp oldukça güleceğiz.

Ama o başka bir hikayenin konusu. Gelin sizi geçmişte 10 yıllık bir yolculuğa çıkartalım şimdi...

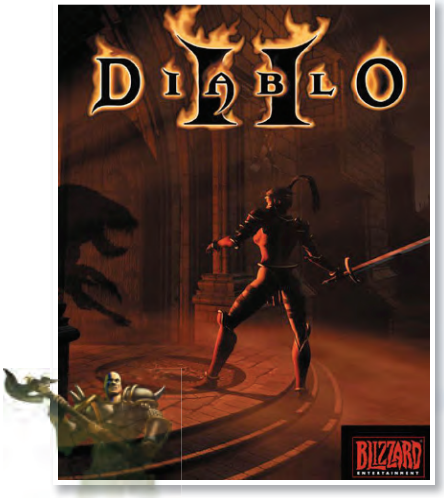
YILI



FPS VE RYO'YU BİRBİRİYLE KAYNAŞTIRDI

13 Haziran 2000 / Deus Ex

Bir çok oyuncu bu oyunu System Shock'un devamı olarak görse de Deus Ex gerçek anlamda RYO ve FPS öğelerinin adam gibi bir arada kullanıldığı ilk oyun olarak şu anda oynadığımız bir çok FPS'nin yapısını temelden değiştirdi. Böylece oyunda yapabileceklerimizin sayısını çoğalttı. Bugüne kadar hiçbir FPS oynanış olarak onun kadar esnek olamadı.



VE ŞEYTAN GERİ DÖNDÜ

29 Temmuz 2000 / Diablo II

İlk oyun biz ne kadar etkilediyse en az onun kadar kadar canımıza okudu. Asla bir kez bitirmekle yetinilmedi, defalarca oynandı. Birçok oyuncuyu yanlızca eşya ve set toplama delisi yapmadı üstüne üstlük Battlenet'le de tanıştırdı. Blizzard burada aslında işin sırrını da buldu. Online oynanabilirliği sayesinde Diablo II bizi kendisine esir etti. İlk büyük Türk klanları gene bu oyunda kuruldu. Diablo'yu günümüzde bile geçebilen tek oyun Diablo II'dir.



VE O'NA KAVUŞTUK

26 Ekim 2000 / Playstation 2

Playstation 2 bu tarihte rakipsiz bir şekilde tahtına oturdu ve yıllarca Sony'e para kazandırdı. Biz oyuncular da bu sayede adam gibi bir konsola kavuştuk. Sony'nin kasasını fazlasıyla dolduracak ve yıllarca en tepede kalacak olan oyun konsolu da böylece doğdu.

2000

- 31 Ocak - The Sims
- 21 Mart - Thief II: Metal Age
- 11 Mayıs E3'ün altıncısı düzenlendi.
- 13 Haziran - Shogun Total War
- 13 Haziran - Deus Ex
- 29 Temmuz - Icewind Dale
- 29 Temmuz - Diablo II
- 30 Temmuz - Homeworld: Cataclysm
- 24 Ağustos - AoE: The Conquerors
- 10 Eylül – SegaNet açıldı
- 24 Eylül - Baldur's Gate: Shadows of Amn
- 21 Ekim - C&C Red Alert 2
- 26 Ekim – Playstation 2 çıktı
- 08 Kasım - Counter Strike
- 14 Kasım - Final Fantasy IX
- 16 Kasım - The Longest Journey
- 23 Kasım - Mechwarrior 4: Vengeance

Ocak Şubat Mart Nisan Mayıs Haziran Temmuz Ağustos Eylül Ekim Kasım Aralık



SANAL İNSAN BESLEME VAKTİ

31 Ocak 2000 / The Sims

Bu zamana kadar bukalemun bile beslemiştik ama bir gün bilgisayarımızda insan besleyeceğimiz hiç aklımıza gelmemişti. Belki de bu yüzden The Sims piyasaya çıktığında olay yarattı. Çok farklıydı, çok eğlenceliydi… Ama daha önemlisi, kadınları da kendine esir edebiliyordu. Bu sayede The Sims'in üstüne, hem de birden çok oyun platformunda bir sürü ek paket çıkartan EA oyunu tam bir para basma makinesine dönüştürdü.



PROFESYONEL OYUNCULUĞUN MİHENK TAŞI

08 Kasım 2000 / Counter Strike

"Yalnızca" bir Half Life modu olarak tasarlansa da bir anda oyun dünyasın tam orta yerinde patladı ki buna yapımcıları bile şaşırdı. Vurma ve vurulma hissini o kadar iyi veriyordu ki tüm oyunlarda bu duyguyu arar olduk. Gördüğü ilgi sayesinde tek başına oyun olarak satılmaya başlandı ve Half Life'a olan bağımlılığından kurtuldu. Aynı zamanda turnuvaların bir numaralı oyunu olarak profesyonel oyunculuğu da ileriye taşıdı.



İLK SEGA DENEDİ AMA DAHA ÇOK ERKENDİ

10 Eylül 2000 / Sega Net

İlk konsol ağı olan SegaNet ilan edildi ve ilanından 11 ay sonra kapandı. SegaNet, Dreamcast için tasarlanmıştı ve çevirmeli bağlantı ile online oyun oynanmasını amaçlıyordu. Fakat ne olursa olsun bir konsol için açılan ilk online servis oldu ve bu da diğerlerine öncülük etti.





KORKUDAN NEREYE KAÇACAĞIMIZI BİLEMEDİK

07 Şubat 2001 / Clive Barker's Undying

2001'e gelene kadar daha önce de korku oyunu oynamıştık, ama hiçbir korku hikâyesinin bu kadar içinde hissetmemiştik. Undying, Unreal destekli grafikleri, Clive Barker'ın elinden çıkan hikayesi ve o güne kadar görmediğimiz atmosferiyle, altımıza kaçırmamıza sebep olabilecek kadar güzel bir oyundu. Undying'den sonra gerçek üstü korkutucu olayların bir oyunun mekanikleri içerisine bu kadar iyi yedirildiği başka bir oyun gelmedi.

HEPSİ DE AYNI YIL ÇIKARILMAZ Kİ

03 Haziran, 25 Ekim, 15 Kasım, 18 Kasım 2001 / GBA, WinXP, XBox, Gamecube

Evet, bütün bunların hepsi de birbiri ardına çıktıki. XBox'a cevap olarak farklı bir atak yapan Nintendo Gamecube'ü çıkarttı. PC'lerde Win 95'in yerine yeni bir işletim sistemi olarak Win XP piyasaya sürüldü. GameBoy'da büyüdü Advanced oldu ve Nintendo'nun en çok satacak el konsolu böylelikle hayatımıza girdi. Yani 2001'de her alanda yeni bir oyun platformu ortaya çıktı.



JAPONYA'DAN ABİM GELMİŞ

23 Kasım 2001 / Pro Evolution Soccer

Winning Eleven'ın Japonya'dan gelip burada tüm rakiplerini PES ettirdiği yıl. İnsanlar PES oynamak için PS2 almaya başladılar ve hala da bazılarının konsoluna ikinci bir oyun girmemiştir. Erkekler evde futbol oyunu partileri vermeye başladı ve bu yüzden kavgalar çıktı. Sabahlara kadar oyun oynamaktan parmaklarımızın yanlarında nasır oldu. PES sayesinde Playstation turnuva yapabileceği sağlam bir oyuna kavuştu.

BİZİM HALA 56K MODEMİMİZ VAR

21 Haziran 2001 / 1MB ADSL TÜRKİYE'DE

Bugün belki de şaka gibi geliyor, ama o günün en acı gerçeğiydi: ADSL diye bir şey, 1Mbit gibi bir hızla ülkemize girmişti ve fiyatı da aylık 800 TL'ydi! O zamanlar yaygın olarak 56Kbit modem kullanığımız düşünüldüğünde, 1MBit korkunç bir rakamdı. Normalden 20 kat hızlı bu "uzay çağı bağlantısı" çok azımız tarafından o yıllarda edinilebildi. Sadece koca koca şirketler bu hat sayesinde internete bağlanabiliyordu.



XBOX DENİNCE AKLA, HEMEN ONUN ADI GELİR

15 Kasım 2001 / Halo: Combat Evolved

Bir akşamüstü Microsoft'un kocaman, rahat ofisinde oturan Xbox patronları karar verdi: Nintendo'nun Mario'su varsa, Xbox'ın da özdeşleşeceği havalı bir kahramanı olmalıydı. Ve Master Chief böyle doğdu. Microsoft, Halo'nun yapımcısı Bungee'yi aldığı andan itibaren bu oyunu gazlamaya başladı. Hatta o kadar arkasında durdu ki bugün XBox dendiğinde akla ilk önce gelen Halo'yu herkes biliyor.



2001

- **Ocak**
  - 29 Ocak - Phantasy Star Online
  - 31 Ocak - Sega Konsol işini bıraktı
- **Şubat**
  - 07 Şubat - Clive Barker's Undying
- **Mart**
  - 21 Mart - Serious Sam: The First Encounter
  - 22 Mart - Operation Flashpoint
  - 25 Mart - Black & White
- **Nisan**
- **Mayıs**
- **Haziran**
  - 03 Haziran - GBA
  - 21 Haziran - 1 MB ADSL 800 TL
- **Temmuz**
  - 10 Temmuz - Gran Turismo 3
  - 24 Temmuz - PS2 Network Adaptörü
  - 25Temmuz - Max Payne
- **Ağustos**
  - 21 Ağustos - Arcanum
- **Eylül**
  - 20 Eylül - Commandos
  - 24 Eylül - Silent Hill 2
  - 24 Eylül - ICO
- **Ekim**
  - 13 Ekim - Devil May Cry
  - 22.Ekim - GTA 3
  - 25 Ekim - Windows XP
  - 30 Ekim - Civilization III
- **Kasım**
  - 13 Kasım - MGS 2:Sons of Liberty
  - 15.Kasım - HALO: Combat Evolved
  - 15 Kasım - XBox
  - 23 Kasım - Pro Evolution Soccer
- **Aralık**

MERHABA BULLET TIME!

25 Temmuz 2001 / Max Payne

Duke Nukem Forever'la beraber beklemeye başladığımız Max Payne, nihayet geldi. Ve resmen film gibi oyundu! Aksiyonuyla aklımızı almasının yanı sıra, konusu da o kadar güzel sunulmuştu ki 1 gün içinde (oyunu 2 kez bitirmeye yeten bir zaman dilimi) efsane mertebesine erişti. Ve oynanışa getirdiği "bullet time" moduyla bir çığır açtı, bundan sonra hangi oyunda bunu görsek "Max Payne gibi" yaftasını yapıştırıverdik.







PARDON, ARABA GÜZELMİŞ

22 Ekim 2001 / GTA 3

Bizi bir yerlere itekleyen ve anne babamız gibi davranıp hep ne yapacağımızı söyleyen oyunlara o kadar çok alışmıştık ki, GTA3 dilediğimiz gibi gezip dilediğimizi yapabileceğiniz kocaman bir şehir sunduğunda ne yapacağımızı bilemedik. Yapılacak, keşfedilecek o kadar çok şey vardı ki? Ana senaryoyu falan boş verip it kopuk gibi Liberty City'nin altını üstüne getirmekten deli gibi zevk alıyorduk.





KOJIMA EFSANESİ DEVAM ETTİ

13 Kasım 2001 / Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

PS1'deki efsane MGS'den sonra PS2'ye özel çıkan MGS2, hepimizin ağzını açık bırakmıştı. Oyunun dinamikleri ve görselliği o kadar gelişmişti ki, kucağımıza gazete kağıdı alıp, sinematikleri çekirdek çitleyerek izlerdik. Biz Snake'i beklerken elimize bırakılan Raiden'ı pek sevemedik ama yıllar sonra oynayacağımız MGS4 ile bu fikrimiz de değişeceğini henüz bilmiyorduk.



NAZİ ALMANYASININ LANETİ

22.01.2002 / Medal of Honor: Allied Assault

Mürekkebinden kan damlayan senaristlerin kuyuda savaş buldukları yıldır bu. Normandiya Çıkarması sahnesiyle, köklerini PlayStation'da bırakarak PC'ye geçen Medal of Honor serisi, satış rakamıyla büyük oyun dağıtıcılarının aklını başından alarak İkinci Dünya Savaşı furyasını ateşlemişti. Medal of Honor dönemin teknoloji sınırları dâhilinde gayet sağlamdı ve bizlerden oldukça olumlu eleştiriler almıştı. Dolaylı olarak Modern Warfare, direkt olarak Call of Duty'ye giden yolu açtı. Fakat oyun sektörünün Mr. Hyde'a dönüşmesinde de az emeği yoktur hani.

TÜM SAĞLAM OYUNLAR BATIDAN MI ÇIKAR SANDINIZ?

28.08.2002 / Mafia

Çek yapımcı Illusion Softworks'ün başyapıt kıvamına gelen oyunu Mafia, o dönemde oyun pazarını yavaş yavaş ayağa kaldırmış olan bu doğu Avrupa ülkesini iyice şahlandırmıştı. Oyun sadece GTA'nın eski usul romantik mafyöz hikâyeli olanı değil, türe getirilmiş gayet şahane bir yorumuydu. İkincisi gelsin diye yalvardığımız şu günlerde ilkinin senaryosunu da unutamadığımızı hatırladık. Sıkı oyundu hani.







BİR DEVRİN SONU

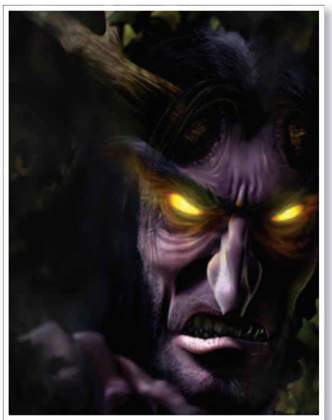
20.10.2002 / Son 3Dfx

3dfx kart almak için çok karın ağrısı çekmiş bir nesiliz biz… Ne çileler doldu o kartların peşinde. E, bir ah olacak ve o da tutacaktı elbet… İnatla Direct 3D desteği vermeyen bir zamanlar bizi mahkûm ve mahrum bırakan 3dfx firması Voodoo kartlarıyla birlikte iflas bayrağını çekti ve varlıklarını nVidia'ya sattı. Aslında bugün hala aramızda Voodoo kartları dolanmıyor değil, Geforce GPU'ları ve 3D Vision falan nereden geliyor sanıyordunuz?

2002

- 22 Ocak - Medal of Honor: Allied Assault
- 26 Mart - Jedi Knight
- 14 Haziran - e-Oyun 2002
- 30 Haziran - Warcraft III: Reign of Chaos
- 28 Ağustos - Mafia
- 10 Eylül - Battlefield 1942
- 11 Eylül - WCG Türkiye
- 20 Eylül - 3dfx'in sonu
- 30 Eylül - Burnout 2
- 11 Ekim - Dungeon Siege
- 27 Ekim - GTA: Vice City
- 30 Ekim - Age of Mythology
- 15 Kasım - Xbox Live açıldı
- 17 Kasım - Splinter Cell
- 19 Kasım - DirectX 9
- 26 Kasım - SquareSoft ve Enix birleşti

Ocak | Şubat | Mart | Nisan | Mayıs | Haziran | Temmuz | Ağustos | Eylül | Ekim | Kasım | Aralık



BLIZZARD HALKA İNDİ

30.06.2002 / Warcraft 3

Warcraft'ın alternatif tayfanın elinden kurtulup tabana yayılması bu oyuna denk gelir. Daha önce görece daha çekirdek bir kitleye hitap eden Warcraft evreni, üçüncü oyunla birlikte iyiden iyiye bir popüler kültür öğesi haline gelmişti. Ondan sonrası ver elini, kitaplar, oyuncaklar, Wow'lar… Ha, unutmadan, o tarihe kadar birkaç cılız deneme dışında pek örneği bulunmayan 3D stratejilerin de önünü açtı. Hani, "3 boyutlu strateji olmaz" denilen yıllar.

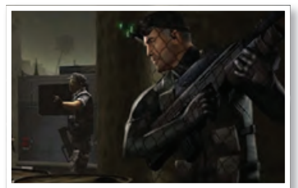




DÜNYANIN EN BÜYÜK OYUN TURNUVASI ÜLKEMİZDE

11.09.2002 / WCG 2002

Daha oyunları tam olarak algılayamamışken şu an bu dergide yer alan ekip, Samsung ile bir araya gelip World Cyber Games'in Türkiye ayağını organize etmeye başlamışlardı. Yetmedi finallere türk ekibini de götürdüler. Sadece seremoni sırasında olsa da bayrağımız ilk kez bir dijital oyun turnuvasında dalgalandı.



SNAKE'E KARDEŞ GELDİ

17.11.2002 / Splinter Cell

O tarihlerde yeni çıkmış olan Ghost Recon ve efsane Rainbow Six ile bizi hem şehir çatışmalarına, hem de araziye çıkarmayı başarmış, konu diye de türlü komplolara ve ileri askeri teknolojilere aşina etmiş Tom amca, Sam Fisher ve Splinter Cell ile tanıştırdı bizi. Soyadına inat ilk sahnede köpekbalıklarıyla yüzerken gördüğümüz Sam, şu sıralar kızını öldürenlerle hesaplaşmaya hazırlanıyor.



SAVAŞIN KURALLARI DEĞİŞİYOR

10.09.2002 / Battlefield 1942

İşte karşınızda ilk Battlefield oyunu. Son derece büyük haritaları, değişik yelpazede piyade sınıfları, piyade sınıflarına özel silahları ve hava savaşları ile belki de ilk kez sadece kankaları kapıp LAN üzerinden aksiyonun dibine vurabileceğimiz bir oyunla karşılaştık. Büyük haritalarda kaybolduk, zora düştük, üzerimizden uçaklar geçerken dostlardan destek istedik. Battlefield 1942'den sonra multiplayer oyunların çehresini değişti.



BABA EVİNDEN AYRILMANIN SONU

20.05.2003 / Rise of Nations

Ne var yani? Ayrılıkların sonu hep kötü olacak değil ya? Brian Reynolds'ın Sid Meier oyunlarından sonra baş tasarımcı olarak imza attığı Rise of Nations, son derece kaliteli bir strateji oyunuydu. Özellikle Civilization severlerin damak tadına hitap eden oyun, esnek oyun kurgusuyla aklımızda iz bıraktı.

GÜNAH HAVUZUNDA YIKANANLAR

26.06.2003 / Star Wars Galaxies

DVO dünyasına yeni bir soluk getirdi SWG. Seviye sistemini ortadan kaldırdı, detaylı üretim sistem, sosyal becerileri, oyuncularına oyun dünyasında yerleşik düzene geçme şansı gibi bir çok imkân sundu. Ancak daha ilk yıllarında oyuncularını dinlememek gibi bir huy geliştirdi. Yakın tarihte çıkan oyunların başarısına aldanıp SWG'yi SWG yapan elementlerden vazgeçildi. Önce Combat Upgrade, ardından NGE adını verdikleri değişikliklerle mevcut oyuncu topluluğunu da yitiren SWG tarihin en iyi DVO'su olacakken tarihin ilk Star Wars temalı DVO'su ve büyük fail'larından biri olarak geçti.





YENİ OYUNCAKLARIMIZ VAR

07 / 23.10 2003 / Mobil Konsollar Görücüye Çıktı

Ayın 7'sinde Nokia, N-Gage'i piyasaya sürüyor ve aklımızı anlatıyor. Amanın o da ne?! Hem cep telefonu, hem de tam teşekküllü bir el konsolu. Ama o kadar şeyi küçücük bir cihaza tıkıştırınca olmadı tabii... Hem yan tutulan telefon mu olur ya? Aradan iki hafta geçiyor ve bir kez daha çenemiz yerlerde: Elde tutulan PlayStation mı olur? Oldu işte... İlk kez gördük ve ağzımız açık kaldı.



ORADAYDIK, ŞİMDİ BURADAYIZ

17.11.2003 / Need for Speed Underground

Pili biten bir markanın nasıl ayakta kaldığına şahit olduk hep birlikte. Artık popülerliğini iyiden iyiye yitirmeye başlayan Need for Speed serisi, Underground ile yeniden hayat bulmuş ve araç modifiyesi ile otomobil manyaklarını can evinden vurmuştu. Bizi de…

2003

Ocak
- 14 Ocak - SimCity 4
- 15 Ocak - GeForce FX

Şubat
- 07 Şubat - Infogrames artık Atari
- 10 Şubat - C&C: Generals
- 14 Şubat - CNN: Oyun sektörü 10 milyar dolar

Mart
- 04 Mart - Freelancer

Nisan

Mayıs
- 10 Mayıs - 3DO Kapandı
- **20 Mayıs - Rise of Nations**

Haziran
- **15 Haziran - Knights of the Old Republic**
- 20 Haziran - Marvel & Activision anlaşmaya vardı
- **26 Haziran - Star Wars Galaxies**

Temmuz

Ağustos

Eylül
- 12 Eylül - Steam açıldı
- 30 Eylül - C&C: Generals

Ekim
- **07 Ekim - N-Gage çıktı**
- 24 Ekim - Pro Evolution Soccer 3
- 15 Ekim - Max Payne 2
- 29 Ekim - Call of Duty

Kasım
- **06 Kasım - Prince of Persia: Sands of Time**
- 11 Kasım - Beyond Good & Evil
- **17 Kasım - Need for Speed: Underground**
- 23 Kasım - Black Isle kapandı

Aralık
- **09 Aralık - Buharla Çalışan Dağıtım Sistemi**
- 25 Aralık - Data East kapandı

FİRAVUN MEZARINDAN KAÇIP GELEN PERSLİ

06.11.2003 / Prince of Persia: Sands of Time

Tıpkı yıllardır görmediğiniz ve deliler gibi özlediğiniz bir dosta kavuşmak gibiydi. Aynı duygu işte, ne eksik, ne de fazla. Prince of Persia: Sands of Time, eski PoP'un sevilen oyun mekaniklerini zamanın teknolojisiyle birleştirip bir de üzerine harika bir senaryo ekleyince kalbimizde ayrı bir yer etmişti.



YILDIZLARDA ROL KESTİK

15.06.2003 / Knights of the Old Republic

Yığınla Star Wars oyunu arasında yol bulmak, bir yıldız gemisine atlayıp galaksiler arasında iğne aramaktan daha zordu. Fakat Baldur's Gate gibi sıkı bir RYO oyunu çıkarmış bir firmanın Star Wars evrenine elini attığı zaman ortaya bambaşka bir şey çıkacağını anlamıştık. Knights of the Old Republic zaman dilimi, hikayesi ve karakterleriyle aklımızı başımızdan aldı.



STEAM™

BUHARLA ÇALIŞAN DAĞITIM SİSTEMİ

09.12.2003 / Steam'in ilk çalışır sürümü açıldı

Sierra'yla yollarını ayıran Valve firma olarak bıktığı dağıtımcı problemlerinin üstesinden gelecek bir fikirle, dijital oyun satışıyla internet devlerinin karşısına çıktı. Firmalar projeyle ilgilenmedikleri gibi bir de üstüne dalga geçtiler Valve'la. Bunun üzerine firma kendi imkanlarıyla Steam alt yapısını geliştirdi. Önce kendi oyunlarının dağıtımına başladıkları platform günümüzde hem ucuza hem de her oyunu bulabileceğiniz, sosyal becerilere sahip bir online mağaza haline geldi.





GÜLE GÜLE PSOne

12 Ekim / PSOne'ın son oyunu FIFA 2005

Oyun konsollarının PC karşısında yeniden dik durmasını sağlayan efsane konsol PSOne tarihin tozlu sayfalarına gömülmeden önce son kez hayranlarının karşısına FIFA 2005 ile çıktı. Bu PSOne'a çıkan son resmi oyundu.



FPS'LERİN GÖVDE GÖSTERİSİ

16 Kasım – 03 Kasım / Half Life 2 – Doom 3

İlk oyunun ardından ikinci oyun bizi altı yıl bekletti. Ekran görüntülerine baktıkça deliriyorduk ama ne tesadüf ki Doom serisi de yarışa aynı yıl katılmaya karar verdi 10 yıl sonra. Dahi çocuk John Carmack'ın tasarladığı id Tech 4 motoru günün çok ötesindeydi. Artık cehennemdeydik ama bir sorun vardı! Çok az bilgisayar vardı piyasada Doom 3'ü oynatabilen. Kendisini tekrarlayan bölümler, vasat senaryo da derken Half-Life 2'nin Source motoru (hala) favorimiz oldu. Bunun üzerine harika senaryo, yaratıcı bölümler eklenince, Gordon Freeman sakalı bırakmaya karar vermiştik.

MOLYNEUX, HEPİMİZE SEÇİM ŞANSI VERDİ

14 Eylül / Fable

Rol yapma oyunlarında hep yapılmak istenen "iyi veya kötü olmak" durumu, Peter Molyneux'un tecrübeleriyle Fable'a yansıdı. Oyun içinde davranışlarla ve seçimlerle iyi-kötü arasında gidip gelip, oyunun buna göre reaksiyon göstermesini izlemek çok keyifliydi. Çocuksu bir dünyadayken bir bakmışız birden yetişkinliklere uygun, kötülüğün kol gezdiği bir dünyaya misafir oluyorduk. Çocukluklar yapabildiğimiz gibi bir yetişkin gibi de karar vermemiz de gerekirdi.

AZ ZAMANDA ÇOK İŞ

21 Kasım / Nintendo DS

Nintendo her zaman için konsol dünyasının en yaratıcı ismiydi ancak bunu uzunca bir zamandır ticari başarıya çeviremiyordu. Fakat 21 Kasım 2004 Nintendo'nun şeytanın bacağını kırdığı tarih olarak kayıtlara geçti. Nintendo DS şu ana kadar 120 milyonun üzerinde satarak kırılması güç bir rekora imza attı.

2004

- 02 Mart - Ninja Gaiden
- 16 Mart - Unreal Tournament 2004
- 23 Mart - Far Cry
- 11 Mayıs - Nintendo Revolution'ı duyurdu
- 03 Ağustos - Doom 3
- **14 Eylül - The Sims 2**
- 21 Eylül - Katamari Damacy
- **22 Eylül - Rome: Total War**
- 26 Eylül - GTA: San Andreas
- **12 Ekim - Son PSOne oyunu**
- **16 Kasım - Half-Life 2**
- 17 Kasım - Metal Gear Solid 3
- **21 Kasım - Nintendo DS çıktı**
- **23 Kasım - World of Warcraft**

Ocak | Şubat | Mart | Nisan | Mayıs | Haziran | Temmuz | Ağustos | Eylül | Ekim | Kasım | Aralık



ROMA TARİHİNE HÜKMETTİK

22 Eylül / Rome: Total War

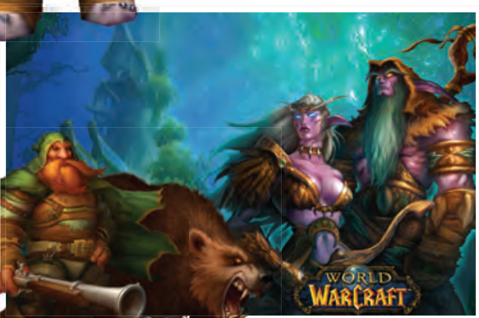
Total War serisi her çift rakamlı oyununda bir öncekini geçmiştir. İşte bu gelenek Rome Total War ile başlar. Roma İmparatorluğunun gücünü sonuna kadar yönetebildiğiniz bu oyun serinin mükemmeliyete eriştiğinin bir göstergesidir.

BLIZZARD, DVO'NUN KİTABINI BAŞTAN YAZDI

23 Kasım / World Of Warcraft

WoW çok basit bir şey yaptı. Diablo'dan gelen tecrübesiyle insanlara işkence çektirecek kadar zor gelen bir DVO yapmak yerine oynaması kolay bir DVO yaptı ve dünyanın bir numaralı oyunu oldu. Onunla aynı yıl çıkan ve kat be kat daha iyi grafiklere sahip, son derece kaliteli bir yapım olan EQ2, sırf bu yüzden az ilgi gördü. Wow aldı yürüdü, Blizzard tarifi zor bir kalabalığa hizmet vermeye başladı.



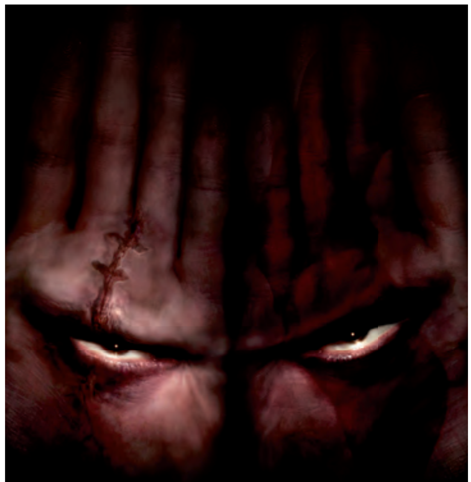




YERLİ KARDEŞLER DÜNYAYA AÇILDI

23 Kasım / Farcry

Crysis öncesi CryEngine'in nimetlerini yansıtan FarCry'da yükleme süresi yaşanmadan gezdiğimiz uçsuz bucaksız açık alanlar, farklı bir bakış açısıyla işlenmiş aksiyonla birleşmiş, peşimizi bırakmayan düşmanlarla da hafızalarımıza kazınmıştı. Bu da Yerli Kardeşler'in tüm dünyada bir anda yıldızının parlamasına neden oldu. İyi oldu.



MİTOLOJİNİN ALTINI ÜSTÜNE GETİRDİK

21 Şubat / God Of War

SCEA, gözünü Yunan mitolojisine dikti ve Kratos karakterini yaratıp, en ünlü Yunan tanrılarının üstüne saldı. Eğer bir ölümlüye tanrılar yamuk yaparsa, neler olabilir; bunu en kanlısından izledik. Muhteşem görsellik, parmak morartan kombolar ve soluksuz akan macera hormonu, GoW'u bir fenomen haline getirdi, t-shirtlerini giyer olduk. Athena'nın kılıçlarıyla binlerce ölümlü Hades'e yolladık.



DEVRAN DÖNDÜ

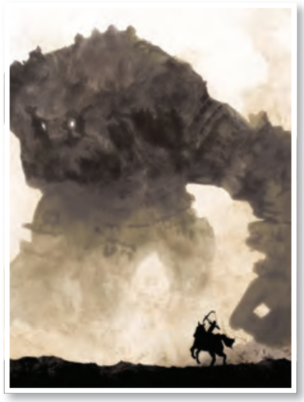
22 Kasım / Xbox 360 piyasada

Yeni neslin ilk konsolu olma şerefine nail olan Xbox 360, bir önceki nesilde geç çıkıp yitirdiği avantajı bu kez rakibine kaptırmadı. Bu arada bakıyoruz 5 sene olmuş Xbox 360 çıkalı. Belli ki biz hiçbir zaman resmi olarak Xbox Live'dan faydalanamayacağız.

ICO'NUN YAPIMCILARINDAN SANAT DERSİ

18 Ekim / Shadow Of The Colossus

Harika olan ICO'nun takımından ümitler kesildiğinde gelen SofC, sanat terimiyle oyun terimini aynı potada eritmeyi bildi. Platform-bulmaca tarzına duvarları değil de, hareket eden devleri kullanmayı akıl eden yapımcılar, bunu da insanı ağlatabilecek, depresyona sokabilecek bir konuyla zenginleştirdi ve PS2'nin gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından birine imza attı.



2005

- 11 Ocak - Resident Evil 4
- 04 Şubat - Postal 2
- 08 Şubat - Knights of the Old Republic 2
- **21 Şubat - God of War**
- 24 Şubat - Tekken 5
- 1 Mart - Devil May Cry 3
- 22 Mart - God of War
- 22 Mart - Matrix Online
- 31 Mart - Splinter Cell Chaos Theory
- 12 Nisan - Jade Empire
- **19 Nisan - Psychonauts**
- 28 Nisan - Guild Wars
- 21 Haziran - Battlefield 2
- 7 Temmuz - killer7
- 16 Ağustos - Dungeon Siege 2
- 22 Ağustos - Nintendogs
- **07 Eylül – Black & White 2**
- 17 Ekim - F.E.A.R.
- **18 Ekim - Shadow of Colossus**
- 25 Ekim - Call of Duty 2
- 25 Ekim - Civilization IV
- **08 Kasım - Guitar Hero II**
- 16 Kasım - NFS Most Wanted
- **22 Kasım - Xbox 360 çıktı**
- **30 Kasım - PS2 en çok satan konsol**

Ocak | Şubat | Mart | Nisan | Mayıs | Haziran | Temmuz | Ağustos | Eylül | Ekim | Kasım | Aralık



HAKKINI YEDİK, YİĞİDİ ÖLDÜRDÜK!

19 Nisan / Psychonauts

Şu kısa oyun tarihinde en hakkı yenmiş adam kimdir deseniz, parmağımızın pusula iğnesi gibi kendiliğinden dönüp işaret edeceği yer belli; Tim Schafer. Psychonauts da işte Schafer'ın hakkı en fazla yenmiş oyunudur. Platform - aksiyon - macera türlerini nefis bir espri ve grafik anlayışlıyla buluşturan bu oyun yüzde 90'larda gezinen not ortalamasına rağmen asla en çok satanlar listesine giremedi. Oyun dergiciliğinin külliyen saçma bir iş olduğunu düşünmemize neden oldu. Bırak allasen, bir gidip almadınız şu oyunu...

EFSANE OLMA YOLUNDA

30 Kasım / PS2 en çok satan oyun konsolu

Her anlamda tüm zamanların en başarılı oyun konsolu olan PlayStation 2 bu tarih itibariye 100 milyon üniteye ulaşarak konsol tarihinin en hızlı ve en çok satan konsolu olma başarısına ulaştı.



ROMA TARİHİNE HÜKMETTİK

08 Kasım / Guitar Hero

Müzik türleri arasından rock/metali gözüne kestiren Harmonix, plastik bir gitar modeliyle piyasaya çıkıp biz rocker'lardan oyunlarının başında gitar çalmamızı istedi. Beş tuş, pick ve whammy ile çeşitli zorluk seviyesinde oynanan ünlü parçalar, bir anda yeni bir eğlence alanına dönüştü. Karşılıklı iki gitarla bir parça üzerinden yarışmak, karaokeden daha eğlenceliydi şüphesiz. GH, sonra çıkaracağı seri üretimlerle dünyanın en çok satan ve kazanan oyunlarından biri olacaktı, haberi yoktu henüz.

BU OYUNU YAPANIN KAFASINA YILDIRIM DÜŞTÜ!

07 Eylül / Black & White 2

Ve Tanrı Peter Molyneux'yü yarattı... O da tuttu, Black & White'ı yaptı. Yok aslında, bu hikâye çok daha eskilere dayanıyor, Peter Molyneux'nün Tanrı kompleksi ve God Game denen türü tanımlamasının epey uzun bir hikâyesi var ama 2005'te yayınlanan Black & White 2'yle bütün bu süreç son derece çarpıcı bir final bölümüne kavuşmuş oldu. Adamımız bu harika oyundan sonra türü yeni nesillere bırakıp Fable'a odaklandı ama B&W2'den sonra daha iyisi gelmedi...





VURUN ROCKSTAR'A

27 Ocak 2006 / Hot Coffee Davası

Los Angeles Hukuk Bürosu Rockstar Games ve Take-Two Interactive firmalarına GTA: San Andreas'ın Hot Coffee modu nedeniyle dava açtı. Cinsel içeriğin oyunun kodları arasında yer alması, üçüncü parti modlarla aktif hale getirilebilmesi ve oyunun bu halinin ESRB ve benzeri kuruluşlara gönderilmemesi sebep olarak gösterildi. CJ'in küfür etmesi, adam öldürmesi, kaçakçılık yapması vs suç değil ama sevişmesini suç olarak yorumladık hep beraber. Enteresan.

OYUNLARA ŞİDDET UYGULAMA MODASI SONA ERDİ

12-13 Ekim 2006 / Jake Thompson'un Laneti

Oyun dünyasının yakından tanıdığı Floridalı Avukat Jake Thompson'ın oyunlara karşı haçlı seferi devam ediyordu 2006'da. Önce henüz tamamlanmamış Bully adlı oyunun kendisine gönderilmesi için mahkeme kararı çıkartmayı başardı. Sözde amacı, oyunun Florida kanunlarına ve ahlak kurallarına uygun olup olmadığını belirlemekti. Tüm çabalarına karşın bir gün sonra Miami Mahkemesi Bully'e uzanan Thompson ellerine cıssss dedi. Kapak oldu, içimiz rahatladı.



ANDROJEN VE TER AROMALI SAKLAMBAÇ

09 Kasım 2006 / Gears of War

Erkeklerin erkekliklerini kanıtlamak için gereken ortamı fazlasıyla sağlayan Gears of War evreni, vur patlasın, çal oynasın tarzında aksiyon oyunlarına yeni birkaç yorum getirdi. Özellikle yakın planda dinamik kamera kullanmak, siper savaşını etkin bir şekilde oyun mekaniklerine yedirmek ve elbette ki tam otomatik tüfeğin üzerine elektrikli testere takmak gibi yenilikleriyle aksiyon sevenleri hastası etti. Çok oyunculu seçeneklerinin de harika olması cabası.



2006

Ocak
- 6 Ocak - Nintendo DS Lite Açıklandı
- **27 Ocak - Rockstar'a HC Davası açıldı**
- 31 Ocak - Sony, Live'a rakip olacağını açıkladı
- 31 Ocak - EQ2 10 sunucu kapattı

Şubat
- 9 Şubat - Windows Vista için Halo 2
- 9 Şubat - God of War yılın oyunu seçildi
- 10 Şubat - Half-Life 2 Episode One açıklandı
- 18 Şubat - Star Wars: Empire at War

Mart
- 1 Mart - WoW 6 milyon oyuncuya ulaştı
- 15 Mart - PS3 çıkışı tekrar ertelendi
- **20 Mart - Elder Scrolls IV: Oblivion**
- 21 Mart - Godfather The Game

Nisan
- 06 Nisan - Microsoft Lionhead'i bünyesine kattı
- 11 Nisan - Tomb Raider Legend
- 27 Nisan - Wii ismi açıklandı
- 28 Nisan - Guild Wars: Factions

Mayıs
- 08 Mayıs - PS3 Dualshock3 tanıtıldı
- 09 Mayıs - Alan Wake duyuruldu
- 09 Mayıs - Fable 2 duyuruldu
- 10 Mayıs - Will Wright E3'te Spore tanıttı

Haziran
- 01 Haziran - Half-Life Episode One
- 15 Haziran - Bill Gates aktif görevi bıraktı
- 15 Haziran - 2.3milyon dolarlık DS çalındı
- 26 Haziran - Xbox360'ın fiyatı düşmeyecek

Temmuz
- 03 Temmuz - Xbox360'ta HD-DVD dahili yok
- 11 Temmuz - Prey
- 24 Temmuz - Civilization IV: Warlords

Ağustos
- 01 Ağustos Dungeon Siege II: Broken World
- 29 Ağustos Saint's Row

Eylül
- 05 Eylül LocoRoco
- 12 Eylül Lego Star Wars II: The Original Trilogy
- **19 Eylül Okami**

Ekim
- **12 Ekim Jack Thompson Bully**
- **13 Ekim Jack Thompson Bully Fail**
- 17 Ekim Battlefield 2142
- 31 Ekim Neverwinter Nights 2

Kasım
- **09 Kasım Gears of War**
- **11 Kasım Playsation3 çıktı**
- 19 Kasım Nintendo Wii çıktı
- 30 Kasım Direct X 10

Aralık



FIRTINALI TARTIŞMALAR VE MOD DELİLİĞİ

21 Mart 2006 /Elder Scrolls IV: Oblivion

Hangimiz hapishaneden çıktığında şöyle bir durup Cyroodil'in güzelliğini hayran hayran bakmadık? Oblivion RYO meraklılarını keskin çizgilerle ikiye ayırdı. Seriyi sevenler bu oyundaki sınırsızlığa bağlandı, masaüstü oyuncuları ise bu oyundan nefret etti. Sonuç ne olursa olsun oyunun meraklıları Oblivion için yüzlerce mod üretti ve hala üretmeye de devam ediyor. Hatta Bethesda ilk defa bu oyunla beraber bu modları satmaya da başladı.



HEM GEÇ, HEM DE GÜÇ OLDU

11 Kasım 2006 / Playstation3 Piyasaya çıktı

Türlü spekülasyon ve ertelemeden sonra sonunda Sony'nin beklenen konsolu piyasaya çıktı. İnsanlar ürünü elde edebilmek için korkunç kuyruklar oluşturdu. Beklentileri karşılayamayan ürün kullanıcılarda hayal kırıklığı yarattı. Çıkış oyunları her kesi memnun edemedi. Sağlık olsun, yavaş yavaş kendine geldi konsol.



EN GÜÇLÜ EN İYİ DEĞİLMİŞ

19 Kasım 2006 / Nintendo Wii Piyasaya Çıktı

Konfigürasyonu nedeniyle hayal kırıklığı yaratması beklenen, aynı zamanda enteresan kontrol cihazıyla merak uyandıran Nintendo Wii kullanıcılarla buluştu. Oyun oynama alışkanlığı olmayan aile fertlerini hedef kitle olarak belirleyen Nintendo, kısa zamanda rakiplerine fark atıp, her şeyin konfigürasyonla, konsolun gücüyle ölçülemeyeceğini ispatladı.

OYUNLAR VE SANATIN BULUŞMASI

19 Eylül 2006 / Okami



Bazı oyunlar vardır, tüm oyun dünyasının geleceği adına kendini feda eden gönüllü denekler gibidir. Piyasaya sürüldüğünde herkes dikkat kesilir, acaba tutacak mı diye. Harcanan onca emek karşılığını bulacak mıdır, standartları zorlayan ve bütünüyle kendine has bir deneyim sunan bu oyunu oyuncular sahiplenecek midir yoksa garipseyip uzak durmayı mı tercih edeceklerdir? Satış rakamları heyecanla izlenir. Birbirinin klonu onlarca yapım peynir ekmek gibi satarken bu özgün yapımın bir yerlere gelmesi, uçuk fikirleri olan ama yayıncıları ikna edemeyen geliştiriciler için tutunulacak bir dal gibidir çünkü... Ama bu oyunun ismi bazen Okami'dir; şiir gibi hikâyesi, tablo gibi grafikleri, sanat eseri olduğu her yanından belli olan tarzı daha sıradan şeyler arayan oyuncuları kendine çekemez. Bağımsız yapımcısı Clover Studio kapıya kilidi basar, oyun dünyası kaldığı yerden "sen bir silahsın, gidiyorsun"a devam eder.





SABRININ KARŞILIĞINI HERKES BİR GÜN ALACAKTIR

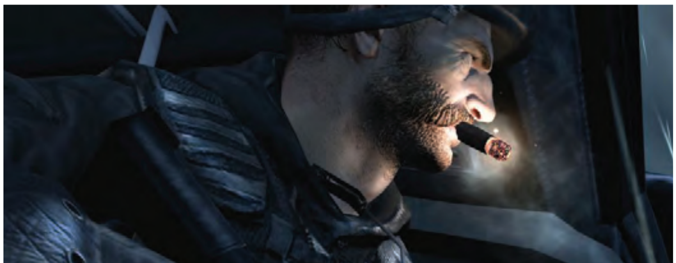
10 Ekim 2007 / The Organge Box

Meyveler arasında nasıl narın özel ve güzel bir yeri varsa, son dönemde Orange Box'ın oyuncuların gözündeki yeri ayrıdır. Biz yıllarca beklediğimiz Half-Life 2: Episode 2'ya bile razıyken Valve görülmemiş bir güzellik yaparak 3 harika oyunu zevkimize sundu. Kimileri bunu Valve'nin eli açıklığı olarak görebilir ama bu yıllarca Half-Life mod'larıyla ömrünü geçiren oyuncuların emeklerinin karşılığıydı belki. Eskidi, soğudu demeden yıllarca Team Fortress Classic oynayan, Richochet'in karanlık yollarında ölümüne düşen oyuncular ve Hammer editörü üzerinde sürekli olarak yeni fikir ve kurgularla karşımıza çıkan mod yapımcıları emeklerinin karşılığını Team Fortress 2 ve Portal'la aldılar. Team Fortress 2 Valve'nin yılmadan, sıkılmadan eklediği güncellemeler sayesinde halen internet üzerindeki popüler oyunlardan biri konumunda.

ENTELEKTÜEL MACERA AÇLIĞINA SON

21 Ağustos 2007 / Bioshock

Kısır döngüleri kıran, ekrandan taşıp ruhumuzun derinliklerinde bir yerlere dokunan bir elin parmaklarını geçmeyecek sayıdaki oyunlardan Bioshock. Bir oyunun hem iyi bir aksiyon oyunu olup hem de entelektüel değerlere sahip olabileceğinin en güzel ispatı. Aksiyonun ortasında insan psikolojisiyle ve ahlaki değerleriyle oynamayı gayet iyi beceriyordu.



AKSİYONUN TİPİNİ DÜZELTEN OYUN

5 Kasım 2007 / Call of Duty 4: Modern Warfare

Aksiyon oyunlarının girdiği kısır döngüyü kıran Modern Warfare son derece profesyonelce hazırlanmış bölümleri ve aksiyonuyla nefesimizi kesti. Ara videolara ihtiyaç duymadan filmlerden aldığımız aksiyon lezzetini yaşatırken çok oyunculu moduyla Counter Strike'ı yıllarca oturduğu tahtından indirmeyi başardı. Hemen her sistemde sorunsuzca çalışmasıysa aksiyon oyunlarının patlama yaptığı bu dönemde Modern Warfare'ın ciddi şekilde avantajı haline geldi.

YOK OLAN UMUTLAR VE YİTİK HAYALLER ÜZERİNE

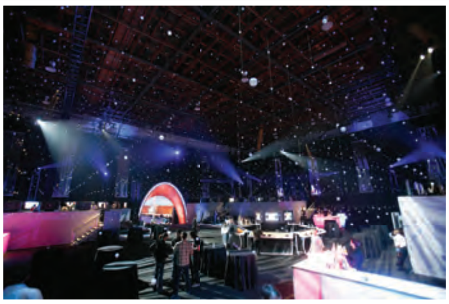
30 Ekim 2007 / Hellgate London



Ah Bill Roper ah! Yıllarca Diablo'nun üç boyutlusunu yapacağını söyleyerek bizi oyala sonra karşımıza Hellgate London gibi bir ucubeyi koy. Hellgate London'ın sorunları çoktu; Her seferinde değişen zindanların detay yoksunluğu ve tekrardan dolayı sürekli birbirine benzemesi, yetenekleri kullanırken oluşan hantallık, bazı sınıfların kendi başlarının çaresine bakamıyor oluşları. . . Bıraksam bu listeyi uzar gider. Hellgate London sunucuları kapanıp oyun topu attı.

2007

- **Ocak:** 16 Ocak - World of Warcraft Burning Crusade
- **Şubat:** 20 Şubat - Supreme Commander
- **Mart:** 06 Mart - Motorstorm; 13 Mart - God of War 3; 23 Mart - S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl; 28 Mart - Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- **Nisan:** 03 Nisan - Guitar Hero II; 11 Nisan - 60 GB'lık PS3 çıktı
- **Mayıs:** **27 Mayıs - Ne akla hizmetse, E3 küçüldü**
- **Haziran:** 25 Haziran - The Darkness
- **Temmuz**
- **Ağustos:** **21 Ağustos - Bioshock**; 27 Ağustos - Metroid Prime 3; 29 Ağustos - Nokia Ngage'i bıraktı
- **Eylül:** 04 Eylül - Medal of Honor Airborne; 12 Eylül - Heavenly Sword; 18 Eylül - World in Conflict; 25 Eylül - Halo 3
- **Ekim:** 02 Ekim - Enemy Territory Quake Wars; **10 Ekim - The Orange Box**; **30 Ekim - Hellgate London**; 30 Ekim - The Witcher
- **Kasım:** **05 Kasım - Call of Duty 4: Modern Warfare**; **15 Kasım - Crysis**; 19 Kasım - Unreal Tournament 3
- **Aralık:** **19 Aralık - DN Forever Yeni Videosu**



E3'E BİR HALLER OLDU

27 Mayıs 2007 / E3 Küçüldü

Geçtiğimiz 10 yılda oyun sektörünün çapı büyümeye devam ettikçe maliyetler de artmaya devam etti. Ve bu sektörün en büyük vitrini olan E3 fuarı bu artan maliyetleri azaltma çabasından nasibini aldı. Microsoft, Nintendo ve Sony dahil olmak üzere büyük firmalar E3'e ayıracakları bütçeye el koyunca ESA (E3'ün organizatörü) fuarın 2007'den sonra daha ufak, sadece oyun basını ve sektörü ağırlayan bir fuar olacağını açıkladı. . . Bunun ne kadar yanlış bir karar olduğu, 2 ay sonra yapılan fuara katılımın önceki yıla göre %90 azalmasından ve fuara katılan hemen herkesin saydığı küfürlerden anlaşılacak ve fuar 2009'da eski haline getirilecekti.



KRİZİN TEĞET GEÇMEDİĞİ GÜN

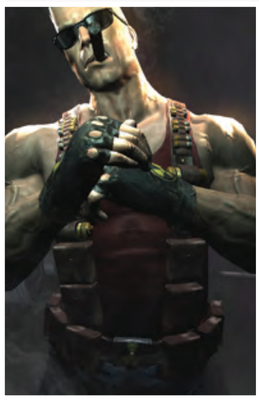
15 Kasım 2007 / Crysis

2007 yılının son günlerinde sistemlerimizin kendilerini güdük hissetmesi için ellerinden geleni yaptı yapımcılar. Supreme Commander yüksek sistem gereksinimleri nedeniyle satışlarda büyük darbe yerken, Crysis bizi aksiyonun tam göbeğine hem de görülmemiş grafiklerle bırakıverdi. Teknolojinin en son ve en göz kamaştırıcı nimeti, PC'lerin adını da kurtarmayı başardı. Konsollara haddini bildirirken oyun dediğin bilgisayarda oynanır dedirtti.

DUKE NUKEM FOREVER… AND EVER… AND EVER…

19 Aralık 2007 / Yeni Trailer yayınlandı!

3D Realms oyunu duyurduktan tam 11, bir önceki videosunda da tam 6 yıl sonra Duke Nukem Forever'ın yeni videosunu yayınladı. Domuzlar uçmaya başlayınca çıkacak olan oyunun yılan hikayesi 1997 Nisan'ından beri devam ediyor. Umut dünyası diyerekten beklemeye devam ediyoruz. 2007'den bu yana zerre akıllanmadık kısaca.



KALEMİNİ YERİZ KOJIMA

17 Temmuz 2008 / Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Bir oyun yapımcısından çok bir hikaye anlatıcısı olan Kojima'nın bir ömür adadığı hikayesinin -şimdilik- son halkasını burada özetlemek mümkün olmasa da son 10 yıl içinde video oyunlarının geldiği noktayı özetlemek için nokta atışı olduğunu düşünüyoruz. MGS4, başta sanat yönetimi olmak üzere karakter işlenişi, senaryo ve dramatik yapının, oyunlarla birleştiği son nokta olarak bir başyapıt olarak parıldıyor.





KAPAKLARIN EN GÜZELİ

28 Mayıs 2008 / Diablo 3 duyuruldu

Göze sokmak değil de böylesi bir oyunu ilk kez kapak yapmak, heyecanımızı anlatmanın en güzel yoluydu belki de. Özledik işte n'apalım? Blizzcon'dan çıkan Diablo 3 haberi sadece burayı değil, tüm oyun camiasını şöyle bir silkeledi.

KÜÇÜK GEZEGENİN PARTİLERİNDE BULUŞTUK

28 Ekim 2008 / Little Big Planet

"Oyun dünyası da hep silah, hep savaş canım eki, eki" diyordunuz değil mi? Arada diyordunuz işte, biz bile diyorduk… Yani, en azından bazılarımız. Oyunların geldiği hale inat Little Big Planet şuracıkta kelimelere dökülemeyecek kadar eğlenceli, yaratıcılığa önem veren ve dolu bir içerikle çıktı karşımıza. Hala daha karşımızda, unutmak ne mümkün?



2008

- Ocak
- Şubat
- Mart
- Nisan
  - **29 Nisan - GTA 4**
- Mayıs
  - 23 Mayıs - Age of Conan
  - **28 Mayıs - Blizzard Diablo 3'ü duyurdu**
- Haziran
- Temmuz
  - **12 Temmuz - MGS 4**
  - 15 Temmuz - E3 LACS'e geri döndü
  - 27 Temmuz - Super Smash Bros Brawl
- Ağustos
- Eylül
  - 01 Eylül - Warhammer Online
  - **19 Eylül - Mount & Blade**
  - 19 Eylül - Star Wars Force Unleashed
  - 30 Eylül - Silent Hill Homecoming
- Ekim
  - 14 Ekim - Deadspace
  - 27 Ekim - Red Alert 3
  - **28 Ekim - Little Big Planet**
  - 28 Ekim - Fallout 3
- Kasım
  - 7 Kasım - Gears of War 2
  - 11 Kasım - Mirror's Edge
  - **18 Kasım - Left 4 Dead**
  - 13 Kasım - World of Warcraft Lich King
- Aralık
  - 2 Aralık - Prince of Persia



SUÇ TOPLUMUNUN EN GÜZEL ÜRÜNÜ

29 Nisan 2008 / Grand Theft Auto IV

Hayatınızda tek bir oyun alacaksanız, o oyun GTA4 olsun. Hangi Scorsese ya da Mann filmini izleyeceğinizi seçemiyorsanız da GTA IV'ü tercih edebilirsiniz. Tuğbek demiş ki "oyunlarda bir sonraki nesil şimdi başlıyor". Haklı… Sinematik anlatımın sınırsız etkileşimle birleştiği son nokta burası çünkü: Liberty City! Hala uğramadıysanız, çok şey kaçırıyorsunuz.



ATI DA, SİLAHI DA BİZDEN İYİ Mİ BİLECEKLER?

19 Eylül 2008 / Mount & Blade

2008 fotoğrafının içinde bizimkilere yer yok mu yani? Hem de Tale Worlds, Mount & Blade'i dünyada kutulu olarak çıkarıp küçük bir mucizenin altına imza atmışken. Hani "oyunculardan, oyunculara" derler ya… Öyle bir oyun işten M&B. Türk oyunu deyip geçerseniz büyük hata olur. Herhangi bir kalburüstü RYO'dan pek aşağı kalır bir yanı yok zira.



SON DÖRDE KALDIK!

18 Kasım 2008 / Left 4 Dead

Zombiler, hayatta kalmak, silahlar, post-apokaliptik temalar… Bu cinnet derecesindeki ayrılığın içinden dünyanın en sıkı multiplayer oyunlarından biri çıkınca müptelası olmamak elde değildi tabii ki. "Omuz omuza"nın anlamını bu kadar iyi idrak etmiş ve co-op âlemlerinde bir devri kapatıp yenisini açmış bir oyun daha yok.

ABİ YANINA GİREEM Mİ?

17 Şubat 2009 / Street Fighter IV

Eski hali çok iyi olan bir oyunun hem yeni nesilin nimetlerini sonuna kadar kullanması, hem eski havasını ve oynanışını koruması, hem de daha da iyi bir hale gelmesi pek görülen bir şey değil. "Yeni nesil" dediğimiz nane, çoğu eski marka için bir risk aslında. Amma v lakin SFIV hem köklerinden kopmamış, hem de yeni çağa ayak uydurmuş bir şekilde çıktı ortaya. Neredeyse 1 yıl olacak çıkalı, ama dönüp dönüp oynadığımız yegane dövüş oyunu. PC'ciler de Steam üzerinden bu manyaklığa dahil oldu. Elimizde nasırlar varsa, sorumlusu biraz da bu oyundur.





BİZ BİLİYORUZ DA MI OYNUYORUZ?

01 Haziran 2009 / Project Natal ve PS3 Hareket Algılayıcı

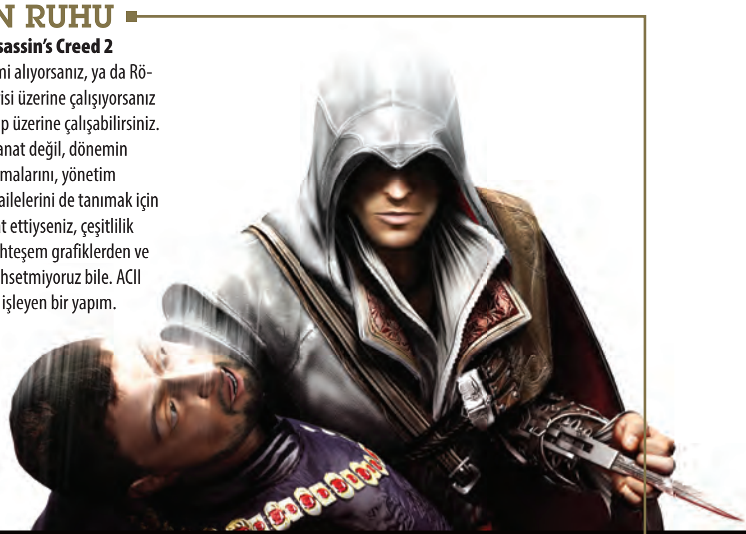
Tüm ofis ekrana bakakalmıştık. Ekrandaki arkadaş, elini kolunu sallayarak resim yapıyordu. Ardından Molneux çıkıp Milo'yu tanıtıyordu. Ağzımızda dökülen sözcüklerse aynen: "Tarihe tanıklık ediyoruz lan!" oluyordu (ben olamadım, Damla'nın yaptığı yeşil çaydan mide fesadı geçirmekle meşguldüm– *Sinan*). Sony'nin hareket algılama sistemi Natal'ın yanında pek bir sönük kalsa da bazılarımız bunu daha uygulanabilir bulmuştu.



ZAMANIN RUHU

17 Kasım 2009 / Assassin's Creed 2

Eğer sanat tarihi eğitimi alıyorsanız, ya da Rönesans dönemi mimarisi üzerine çalışıyorsanız rahatlıkla bu oyunu alıp üzerine çalışabilirsiniz. Sadece yapılar ya da sanat değil, dönemin politik iklimini, ünlü simalarını, yönetim üzerinde etkili varlıklı ailelerini de tanımak için oynanabilir ACII. Dikkat ettiyseniz, çeşitlilik sunan oynanıştan, muhteşem grafiklerden ve harika müziklerden bahsetmiyoruz bile. ACII aldığı temayı ustalıkla işleyen bir yapım.



2009

Ocak
- 29 Ocak - Ensemble Studios kapandı.

Şubat
- 03 Şubat - Crytek Radical Design'ı satın aldı
- **17 Şubat - Street Fighter 4**
- 19 Şubat - Warhammer 40000 Dawn of War 2
- 27 Şubat - Killzone 2

Mart
- 03 Mart - Empire Total War
- 13 Mart - Resident Evil 5

Nisan
- **10 Nisan - Braid**
- 22 Nisan - Square Enix Eidos'u satın aldı.

Mayıs
- 02 Mayıs - Sims 3
- 25 Mayıs - Fakir ülkelere yönelik oyun konsolu Zeebo, Brezilya'da satışa sunuldu.
- 26 Mayıs - inFamous

Haziran
- **01 Haziran - Natal ve Sony'nin hareket teknolojisi duyuruldu**
- 02 Haziran - E3 2009 bomba gibi geri döndü!

Temmuz

Ağustos

Eylül
- 01 Eylül - Playstation 3 Slim piyasaya çıktı.
- **13 Eylül - Uncharted 2**
- **15Eylül - Batman: Arkham Asylum**
- 22 Eylül - Aion

Ekim
- 1 Ekim - PSPGo çıktı.
- **03 Ekim - Dragon Age Origins**

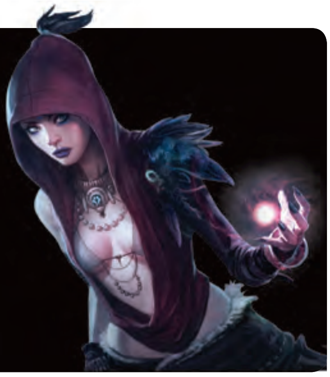
Kasım
- 10 Kasım - Call of Duty: Modern Warfare 2
- **17 Kasım - Assassin's Creed 2**

Aralık

BU YENİ BİR "ŞEY"!

03 Ekim 2009 / Dragon Age: Origins

Biz demiyoruz onu, Marilyn Manson'ın ağzından bağıran Bioware'ciler söylüyor. Dragon Age, harika bir RYO, buraya kadar tamam. Ancak hikayesi içinde gayet ilginç dönüşlere sahip olması ve yıllardır denenip becerilemeyen iyi / kötü arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmasıyla fark yaratıyor. Özellikle diyalog sisteminin sonraki oyunlara örnek olmasını isteriz.

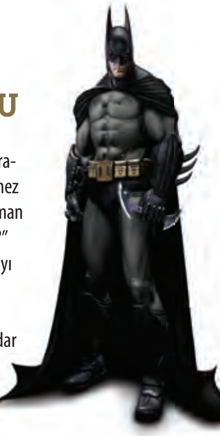




EN İYİ SÜPER KAHRAMAN OYUNU

15 Eylül 2009 / Batman: Arkham Asylum

Nasıl otomatik bir algı oturduysa, bir süper kahraman, bir de film oyunlarından hiçbir şey beklemez olduk. Arkham Asylum'ı da ilk duyduğumuz zaman aynı şeyleri hissettik. Videoları izledikçe "acaba?" demeye başladık. Oyun çıktı ve bir fark yaratmayı başardı. Rocksteady belli ki Batman'i, Gotham 'ı, düşmanlarını çok çalışmış. AA, tüm aksiyon / macera oyunları için örnek teşkil edebilecek kadar sıkı bir oyun.



KANITA İHTİYACI OLAN?

10 Nisan 2009 / Braid çoğu şeyi değiştirdi

Umarız bu oyun ülkemizde oyun geliştirmeye çalışırken elindeki kaynaklara bakmadan Crysis yapmaya soyunan arkadaşlarımıza örnek olur. Braid, yılın en yaratıcı ve sıkı oyunlarından biri olduysa gücünü biraz da bağımsız ve düşük bütçeli olmasından alıyordu.





TOPARLAYACAK OLURSAK...

13 Eylül 2009 / Uncharted 2: Among Thieves

Belki içeriğinde yeni bir şey yoktu ancak video oyunlarına dair bilinen ne varsa tümünü ustalıkla işleyen Naughty Dog, son 10 yılın en güzel aksiyon / macera oyunlarından birine imza atmış oldu. Sırf tren bölümü için bile oynanmaya değer olan ayrıntı delisi, muhteşem bir macera.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



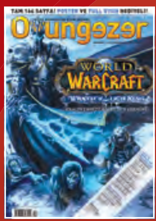
EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008



ARALIK 2008



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009

> KAPAK: Assassin's Creed 2
> HEDİYE: Mount & Blade Tam Sürüm, 68 sayfalık Aion Kitabı
> İLK BAKIŞ: Fable 3
> İNCELEME: Aion, Uncharted 2, Borderlands, Brütal Legend, Machinarium, NBA 2K10, PES 2010, Tekken 6, Tropico 3, Operation Flashpoint 2
> TAM ÇÖZÜM: Machinarium



ARALIK 2009

> KAPAK: Call of Duty Modern Warfare 2
> HEDİYE: Starcraft 2 ve Modern Warfare 2 posterleri
> İNCELEME: Left 4 Dead 2, Dragon Age, Torchlight, Avatar: The Game, Bayonetta, DJ Hero, Forza Motorsport 3, Ratchet & Clank Future, God of War Collection, Super Mario Bros Wii
> İNCELEME: Dragon Age Origins

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



THE SABOTEUR

SİYAH BEYAZ BİR PARİS, GÜZEL KADINLAR, DİRENİŞÇİ BİR İRLANDALI... TERS GİDEN NEYDİ PEKİ?

bu ayın gezilesi oyunları



DARK VOID

MEÇHULE GİDEN BİR UFO KALKAR BU LİMANDAN -ALİ SEZGİN

Sallama yeteneği bu kadar yüksek olan bir millet olarak neden gökteki cisimlere gavur misali UFO deriz anlamam. Elin İngiliz'i olaya bilimsel yaklaşıyor olabilir; "saat 5 yönünde tanımlanamayan bir cisim görüyorum" türü cümleler kurabilir. Ama biz öyle miyiz kardeşim? Biri gelir göktaşı o der, diğeri çıkıp uçak der, öbürü uzay gemisi olduğunu iddia eder... Ne olursa olsun bizden kimse çıkıp da "gökteki cismin ne olduğunu bilmiyorum" demez, diyemez. Çünkü doğamıza aykırı, biz biliriz çünkü. İlla bir fikir yürütmemiz şart. O yüzden olsa gerek UFO muydu değil miydi tartışmaları hep Amerika'da ya da İngiltere'de olur. Çünkü Türk semalarına henüz tarafımızdan tanımlanamayacak bir cisim girememiştir.

Olaya UFO'lardan girdim çünkü Dark Void'in bütün numarası, bu meselenin suyunun suyuna ekmek banan bir yapım olması. Ana karakterimiz Will Grey, Atlantik Okyanusu üzerinde kıtalararası kargo taşımacılığı yapan bir pilot. Sıradan zannettiği bir yolculuğu sırasında uçağı bir uzay gemisi tarafından yoldan çıkarılınca (evet gördüm, havadayken de yoldan çıkılabiliyormuş) sonucu çakılıyor. Will şanslı bir oyun karakteri olsaydı kendini *Bioshock*'un Rapture'ında veya ıssız bir adada bulabilirdi ama hayır, bunun yerine uçak başka bir boyuta düşüyor ve karakterimiz kendini Void'de buluyor. Void aslında başlı başına bir yer değil, bir arayol. Ve ahmin edebileceğiniz üzere bu yolun bir ucu Dünya'ya çıkıyor. Diğer tarafında ne olduğunuysa henüz bilmek isteyeceğinizi sanmıyorum.

Bilinçli bir oyuncu olarak senaryonun buraya kadar olan kısmı sizi heyecanlandırmadıysa doğru yoldasınız demektir. Will uçağının kalıntılarından iniyor ve kendini bir tür ormanda buluyor. Normal bir insan bir ağaca falan çıkar, etrafında duman ya da ona benzer bir medeniyet işareti olup olmadığına bakardı. Fakat mantık kavramından nasbini almamış kahramanınız Will ve kadın karakterimiz Eva, bunun yerine bir



1

köy bulmak umuduyla ormanda rastgele yürümeye başlıyor. Sıkılmaya başladığınızı biliyorum çünkü oyunun bu noktasında ben de bu hisleri yaşadım ve size de aynısını hissettirmek için elimden geleni yapıyorum. Neyse, ipini koparmış danalar gibi gezince insan tabii ki aradığı şeyi değil ama belasını buluyor, burada da olan o. Void'in iki ucu olduğundan bahsetmiştim. Bir taraftan insanlar geliyor. Bunlar biraz şamanistik olmakla beraber bildiğimiz insan grubu işte. Fazla bir numaraları yok. Diğer taraftaysa bizim yıllardır uzaylı olarak bildiğimiz "kadimler" ya da diğer ismiyle "gözcüler" var. Normalde dev bir sülüğe benzeyen bu garip mahlukatlar, yaptıkları robot zırhları sayesinde normal bir insandan çok daha güçlü ve dayanıklı olarak etrafta gezebiliyorlar.

İşin doğrusu oyunun önemli bir bölümünde Will dahil herkes ne yapması gerektiğini bilmeden ortada geziyor olacak. Kadimlerin bırakın amaçlarının ne olduğunu, kim olduklarını bile oyunun ortalarına kadar öğrenemeyeceksiniz. Bunun yerine Eva'yla beraber dere tepe gezerek robot avlıyor olacağız. Dark Void da, karakterler de siz orada yokmuşsunuz gibi, hiçbir açıklama getirmeden hayatına devam ediyor. Yanlış anlamayın, bir şeyler çıkartabildiğiniz müddetçe oyunun senaryosu son derece kaliteli ve ilgi çekici. Sorun sunuşta; karşımıza Tesla gibi ilginç karakterler çıkmasına ve öykünün bazı bölümleri insanlık tarihine yeni bir bakış getiren olgularla haşır neşir olmasına rağmen bunlar hiçbir şekilde hikâyeye bağlanamıyor. Senaryo anlatılırken "Will şimdi 10 robot daha öldürdü, bu arada bakın bu da Tesla" tarzındaki yorumlar, oyucuyu oyuna ısındırmak konusunda hiç de yardımcı olmuyor. İlk başlarda fazlasıyla garipsediğim bu olaya zamanla alıştığımdan olsa gerek, bir süre en alakasız süprizlere bile kafa sallayıp geçer oldum resmen.

Bunu başından söylüyorum, uçmayı öğrenene kadar Dark Void'in görselleri sizi fazlasıyla hayal kırıklığına uğratacak. Oyun büyük alanlar düşünülerek yaratılmış. Yani genelde çevrenize bakmadan takıldığınız alanları aklınıza eser de incelemeye karar verirseniz detay seviyesinin benzer oyunlara göre oldukça zayıf olduğunu göreceksiniz. Aynı nedenden dolayı bölümlerin çoğu yaratıcılık açısından fazlasıyla düz kalmış durumda. İlgi çekici bölümler var ama detaylı harabeler veya kompleks yeryüzü şekilleri bekliyorsanız sizi başka bir oyuna almam gerekecek. >>

Klavye vs Gamepad

Bunu hiçbir TPS için söyleyeceğimi sanmazdım ama uçuş başta olmak üzere değişik oyun öğeleri sebebiyle Dark Void, klavye yerine gamepad yardımıyla daha rahat oynanan bir oyun olmuş. Klavye fare ikilisi silahlı çatışmalarda kısmen daha etkin olmasına rağmen tuş sayısının fazlalığı ve düzgün manevra kabiliyeti için analog kollara ihtiyaç duyulması gamepad'leri daha avantajlı hale getiriyor. Dark Void'in PC'de klavye fare düşünülmeden yapıldığı fazlasıyla belli oluyor.

1- Nikola Tesla, fritöz üretmek isterken kaza eseri jetpack'i icat eden insan olmanın üzüntüsünü yaşıyor oyunda.

2- Garip mimiklerin Void'de moda olduğunu düşünmeye başladım. En derin konuları konuşurken bile bir değişik bakıyor garibanlar.

3- Bu görüntüye iyi bakın. Ya da yok, hiç bakmayın çünkü zaten Void'in içlerine geçene kadar bu sıkıcı ormanın içinden çıkamayacaksınız.



2



3

Dark Void Filmi



Holywood'un pek sevilen ismi Brad Pitt, Dark Void'in senaryosunu okuduktan sonra -iyi ki oyunu oynamamış- oyunun filmini çekmek için çalışmalara başlamış. Yapımı henüz kesinleşmemiş olsa da, eğer bütçe ayrılırsa filmi Pitt'e ait olan yapım şirketi Plan B Entertaintment üretecek. Filmde Brad Pitt'in rol alıp almayacağı ise henüz bir muamma.
Eldeki senaryo ve arkaplan malzemesiyle ortaya gayet ilginç bir film çıkacağına eminim, yeter ki filmin yönetmenliğini Uwe Boll yapmasın. N'olur o yapmasın!

Bermuda Şeytan Üçgeni



Dark Void'de Will'in kendini başka bir boyutta bulması ister istemez akıllara Bermuda Şeytan Üçgeni femomenini getiriyor. Bildiğiniz üzere bu bölge, üzerinde kaybolan uçak sayısının fazlalığıyla ünlenmiştir. Daha da garibi, kaybolan şahıslara ait bazı telsiz kayıtlarının birbirinden ilginç son mesajlar içermesidir. Kimileri bölgede UFO'ların turladığını iddia eder, bazı kayıtlarsa kendilerini çorak ve garip bitki örtüsüne sahip bir bölgede bulduklarından bahseder. Bu olayları araştıran bilim adamları bölgede bulunan yeraltı vokanları nedeniyle anlık polarizasyon değişikliklerinin uçak motor ve bilgisayarlarına zarar verdiğini ve kazaların çoğunun bu nedenle yaşandığını açıklayalı çok oldu ama diğer teoriler de cazibesini hâlâ koruyor. Günümüzde halen bazı havayolu şirketlerinin üzerinden uçmayı reddettiği Bermuda Şeytan Üçgeni için bilimsel açıklamalar yapılmış olmasına rağmen anlatılanlardan hiçbiri görüldüğü iddia edilen garip yerleri ve UFO'ları açıklayamıyor.

DARK VOID SİZİ SERBEST BIRAKIYOR, JETPACK'İNİZİ TAKTIKTAN SONRA NASIL OYNAYACAĞINIZ TAMAMEN SİZE KALMIŞ.





Will ve yerli halkın sözcüsü Athem diplomasi hazırlıkları içinde.

>> PARAŞÜTSÜZ JETPACK Mİ OLURMUŞ!

Dark Void bütün oynanış öğelerini ilişkilendiren ve oyuncuya derli toplu bir şekilde sunan bir oyun sayılmaz. İlk başlarda oyunun ünlü kaskı ve jetpack'i olmaksızın elimizde silahla, o siper senin bu siper benim *Gears of War*'culuk oynuyor olacağız. Bu oynanış öğelerine alıştıktan bir süre sonra yüksek zıplamalar yapmanıza olanak veren fırlatma motoruna ve oyunun neredeyse beşinci saatinde bölümleri uçarak oynamanızı sağlayacak jetpack'e kavuşuyorsunuz.

Aslında bu noktada yadırganacak çok fazla şey var ama Airtight Stüdyosunun yarattığı değişik oynanış öğelerini belli bir sırayla oyuncunun karşısına çıkartmasının mantığını anlayabiliyorum. Oyunun hikâye sunumu bu kadar vasat olmasaydı, oynanış elementlerinin çaktırmadan yavaş yavaş verilmesi göze batmayabilirdi. Sorun şu ki, senaryo algılanabilir olmayınca bu durum ister istemez dikkat çekiyor.

Oyunun tanıtım videolarını izlediyseniz en fazla uçma özelliğinin vurgulandığını farketmişsinizdir, oysa Dark Void bunun dışında da bir sürü güzel fikir içeriyor. Jetpack sağ olsun, artık sadece düz ortamlarda değil, dikey olarak da savaşabiliyoruz. Will pozisyonuna göre dik yamaçlardan sarkabiliyor veya altına saklanarak bunları siper olarak kullanabiliyor. Bu şekilde bir dağa tırmanırken çatışabilmek veya yan yatmış bir savaş gemisine tırmanmaya çalışmak son derece eğlenceli.

Dark Void'in bir diğer önemli artısı da oyuncuyu tam anlamıyla serbest bırakıyor oluşu. Jetpack'lerinizi taktıktan sonra nasıl oynayacağınız tamamen size kalmış. İster uçarken sortiler yaparak yerdeki düşmanlarınızı dağıtır, isterseniz de havada süzülerek roket ve bombalarla gökten ölüm yağdırabilirsiniz. Ben uçmayacağım, karadan dövüşmek istiyorum diyorsanız bu da mümkün. Yakın dövüş istiyorsanız bolca silahınız olacak. O konuda içiniz rahat olsun. Bunun yanı sıra, uçarak ulaşılması zor noktalara tırmanarak uzun mesafeden keskin nişancı tüfeğiyle de düşmanlarınızı haklayabilirsiniz. Oyunu nasıl oynamanız gerektiği konusunda kesinlikle hiçbir sınırlama yok. Sadece her zor durumda kaldığınızda jetpack'e sarılmamanız gerekiyor. Ne de olsa korunacak müttefikler ve kaçırılmaması gereken bir aksiyon ortamı var. İkinci sebep size yeterince ikna edici gelmiyorsa bile en azından müttefiklerinizin telef olmaması için uğraşmalısınız. Ayrıca iyi haber; çok savsaklamadığınız sürece yapay zekâ sorun yaşamadan bir süre kendini idare edebiliyor.

Dark Void'in bizim ellerimize bırakılan bir diğer yanı da, Will'in silahlarını ölen düşmanlardan yağmaladığımız parçalar sayesinde geliştirebiliyor oluşumuz. Diyelim keskin nişancı tüfeğiyle düşmanlarınızı sayıca azalttıktan sonra pompalı



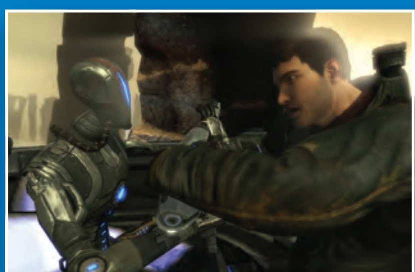
Oyunun başında aldığımız itici sayesinde uzun mesafelere atlayabiliyoruz. Uçma becerisini sonradan öğreniyoruz.

UFO'sunu Yenilemek İsteyen Herkese OGZ'den Tüketici Kredisi!

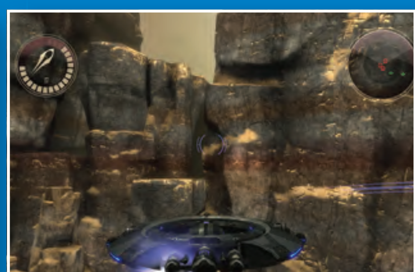
Artık UFO kaçırmak çok kolay. Siz de UFO'lara binip sevdiklerinizi etkilemek istiyorsanız mini rehberimizi takip edebilirsiniz:



Öncelikle UFO'ya yaklaşıyor ve üzerine kuruluyoruz. Taretten kaçmayı unutmadan kapıyı kapalı tutan paneli yerinden çıkarmaya çalışıyoruz.



İçerideki pilot size çok sorun çıkarmayacak. Zamanlanmayı tutturmanız yeterli. Ama boşu boşuna konuşarak, el sıkışmaya çalışarak vakit kaybetmeyin.



Artık bir UFO'nuz var. İsterseniz yedek parça için sanayide el altından satabilir, isterseniz de Bağdat Caddesi'nde turlamak için kullanabilirsiniz.

tüfeğinizle aralarına dalıp işlerini bitirmek istiyorsunuz. Bu durumda keskin nişancı tüfeğinin hassasiyetini ve kurşun kapasitesini artırmak yerine atış gücü ve seriliğini artırmanız pompalı tüfeğinize de affalayan düşmanlarınızın işini biterecek patlayıcı mermiler takmanız yeterli olacaktır. Bu yazdığım sadece bir oynanış türü için geçerli. Kendinize ve oyun tarzınıza uyan formasyonu oluşturmak veya biraz yaratıcı olmak için tek yapmanız gereken, uygun geliştirmeleri yapmak.

Şükür ki oyunun yapay zekâsı oldukça mantıklı hareket ediyor. Bir tek hava dalaşmalarında biraz hayal kırıklığına uğradığımı itiraf etmeliyim. Manevra seçeneklerine hakim olduğunuz anda oyun fazlasıyla kolaylaşıyor. "Gözcüler", genelde birbirinden değişik özelliklere sahip zırhlarla karşınıza çıkıyor ve taşıdıkları zırha uygun hareket ediyorlar. Dev bir kobraya benzeyen avcı zırhının içine giren sülükler ateş güçlerine rağmen siper alıp saklanma zahmetine giriyor. Daha küçük birimlerse daha akıllı olmakla beraber oldukça zayıf. Ara sıra arkamdan dolanmaya ve beni siperimden bombalarla çıkarmaya çalıştılar, çok sevimliydi. Buna rağmen *Gears of War* ve *Uncharted* gibi başarılı TPS'lerle karşılaştırıldığında fazlasıyla sırıttıklarını söylemeliyim.

YUFKA YÜREK MODE ON

Genel olarak baktığımızda hava savaşları Dark Void'i denemek için iyi bir sebep olabilir ama bunun dışında konusuz, vasat aksiyon oyunlarından bunalmış ruhları biraz daha karartacağına şüphem yok. Kullandığı fikirlerin ve yarattığı oynanış öğelerinin hakkını verebilen bir yapımın basit sebepler yüzünden çuvallıyor olması gerçekten can sıkıcı, henüz suyu çıkartılmamış bu konseptte çok daha iyisi yapılabilirdi. Dark Void'i oynayın ama en azından benim hatırım için beklentilerinizi çok yüksek tutmamaya çalışın.

Uçmak ve Uçanlar Üzerine: Hava Savaşları

Şüphesiz ki Dark Void'i benzer oyunlardan ayıran en önemli öğe, özürce uçma ve it dalaşlarına girme şansına sahip oluşumuz. Özgün olmaya çalışan bir yapımı diğer oyunlarla karşılaştırmak çok doğru değil biliyorum ama neredeyse her oyunun başarılı yanlarını teker teker kapmış yapımcılar.

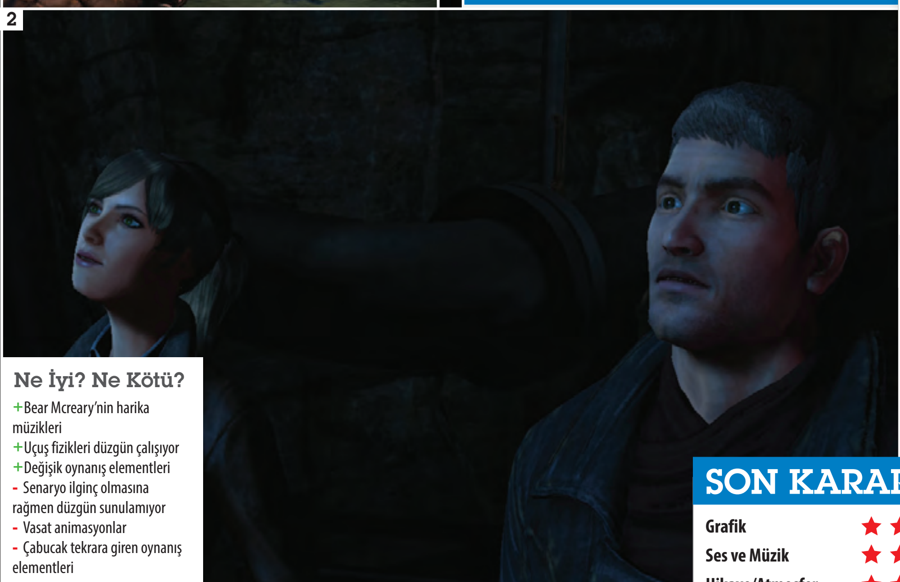
Starfox serisini oynadıysanız Dark Void'deki it dalaşlarına hiçbir şekilde yabancılık çekmeyeceksiniz. Normal uçuş manevralarının yanı sıra çeşitli özel hareketlerle savurma hareketleri yapabiliyoruz. Dürüst olmam gerekirse çoğu zaman bu hareketlerin hiçbirine ihtiyaç duymadım. Sadece bulunduğunuz noktada 180 derece dönmenizi sağlayan takla ve "Barrel Roll" dediğimiz salvolar atarak kaçma hareketi kısmen işe yarıyor. Bir aksiyon oyunundan bu kadar başarılı uçuş kontrollerini aslında hiç beklemezdim. Kullandıkları mekanizma kesinlikle orijinal değil ama düzgün çalışması bence üzerindeki bu gölgeyi görmezden gelmemize yetecek kadar önemli bir artı.

Havada karşınıza iki tür düşman çıkabiliyor. Birincisi tasarımıyla onları her görüşümde soluğumun kesilmesine neden olan UFO'lar (elbette oyunda ne olduğunu bildikleri için bunlara UFO demiyorlar ama bildiğimiz uzay gemisi işte), diğerleriyse taktıkları jetpack sayesinde ortalıkta başıboş sinekler gibi süzülen robotlar. Robotlar hiçbir şekilde size sorun çıkarmayacak, o konuda rahat olun. Uzay gemileriyse başlarda kolayca öldürülebilmelerine rağmen enerji kalkanı ve roketlerini kullanmaya başladıktan sonra sorun yaratabiliyorlar. Bunlara karşı verebileceğim özel bir taktik yok. Zor durumda kaldığınızda yeterince yaklaştığınız uzay gemilerinin kontrolünü çıkan mini oyunun ardından ele geçirebileceğiniz aklınızda olsun. Aracı sürmenin keyfi bir yana, tamamlamanız gereken mini oyun sayesinde bir süre boyunca hasar almayıp iyileşmiş oluyorsunuz.

UFO kullanımı jetpack'e göre daha hantal kalmasına rağmen roket atabiliyor oluşu onu oyunun ilerleyen bölümlerinde kullanılması şart bir araç haline getiriyor. UFO'ları çalmak oldukça kolay, sadece yüzeyindeki plakayı söktükten sonra şöförünü etkisiz hale getirmeniz gerekiyor. Bunu yaptığınız süre boyunca size kilitlenip ateş edecek taretse küçük bir detay sadece. Dark Void'de hurda parçaları kullanarak jetpack'inizi geliştirebiliyorsunuz. Ben çok zorlanmadığım için yakın dövüşte kullanacağım silahları kullanmayı tercih ettim. Siz yine de tercihinizi kendi stilinize göre yapmaya çalışın.



1


2


3


1- Kaskı almamızla beraber gelişmiş radara sahip oluyoruz. Daha iyi gözükmesi dışında önemli bir artısı yok karada.

2- UFO'ları GTA usülü kaçırmak çok kolay. Yeterince yaklaşmanız yeterli oluyor.

3- Will ve Eva hayatlarında ilk defa Tesla görmenin şaşkınlığı içinde. Biz her oyunda görür olmuştuk onu halbuki.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Bear Mcreary'nin harika müzikleri
+ Uçuş fizikleri düzgün çalışıyor
+ Değişik oynanış elementleri
- Senaryo ilginç olmasına rağmen düzgün sunulamıyor
- Vasat animasyonlar
- Çabucak tekrara giren oynanış elementleri

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Airtight Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Minimum sistem:** 2.4 Ghz İşlemci, 1.5 GB RAM, X1900XT veya 8800GT üstü ekran kartı 8GB sabit disk alanı
> **Önerilen sistem:** Çift çekirdekli işlemci, 2 GB RAM, 8GB sabit disk alanı
> **Web Sitesi:** www.darkvoidgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bermuda Şeytan Üçgeni'ne çakılma fikrini çekici buluyor musunuz? Evetse, Dark Void'a da uğramalısınız.

7.6

PC PS2 PS3 Wii 360



THE SABOTEUR

GİZLİLİKLE, SESSİZLİKLE İŞİM OLMAZ BENİM

- KAAN ALKIN



Bir oyunla duygusal bağ kurmak ve bir oyunu oynarken eğlenmek arasında ciddi bir fark vardır. "Eğlendim" yorumunu yapmak için ihtiyacınız olan tek şey, eğlenmiş olmaktır. Oyunun iyi olması şart değildir. Duygusal bir bağ söz konusu olduğundaysa işin içine giren faktörlerin sayısı birden çoğalır ama bu faktörlere bu yazıda değinme gereği duymayacağım, çünkü The Saboteur'la geçirdiğim bu kadar saatten sonra oyun hakkında söyleyebileceğim tek şey "eğlenceli" olduğu.

Tarih kitaplarını karıştırdığımda ya da Paris, Nazi, işgal kelimelerini yan yana yazıp Google'ladığımda, oyunda rastladıklarımın bir kısmını görmeyi umuyordum. Ancak ne İrlandalı bir tamirciden ne de saz arkadaşlarından haberdardı bilgi kaynakları. Pek de sorun değildi aslında, sonuçta bir oyundu oynayacağım. Hem de dünya savaşının milyar kez ölüp gittiğimiz cephelerinde tekrar sürünmek zorunda kalmayacağımız, başka türlü bakan bir oyun. Bu yüzden farklı bir deneyim olması gerekiyordu. Değil mi?

Pandemic'in The Saboteur'u hakkında siz neler duydunuz bilemiyorum ancak ben Gamescom'da görene kadar Paris'in arka sokaklarında, gölgelerin arasında gizlenerek Nazilere karşı direnişe katkıda bulunacağımız bir oyun zannediyordum bunu. Beklentilerim arasında bir aksiyon fırtınası yoktu. "Önyargı" değil, gördüklerime dayanarak, o uslu uslu bilgisayarıma kurulurken ben bu oyuna inanmıyordum.

Sean Devlin olarak Saboteur dünyasına girdiğimde, enteresan bir şekilde ısınıverdim oyuna. Menüleri, oyunun tarzı, farklı havası gayet çekiciydi. Hatta ilk 5 dakikadaki saçma sapan olayları atlattıktan sonra, Nazi yönetimi altındaki Paris'le tanıştığım anda hareketsiz kaldım bir süre. Güçlü bir fırtınanın saldırısı altındaki siyah beyaz Paris sokakları ve her yerden sarkan kan kırmızı Nazi bayrakları... Etkileyici, nefes kesen bir sahneydi ve bunun sebebi grafikler değildi. Hatta yer yer fazlasıyla detay yoksunuydu. Benzer oyunların aksine, geçip durduğum sokaklar aklımda yer etmekten uzaktı. Bin defa gidip geldiğim Champs-Elysées ve Saint Germain arasındaki yolu hâlâ da haritaya bakmadan gidemiyor olmam sinir bozucuydu. Paris'in önemli yapılarının bulunduğu bölgelerde bu sorun daha azdı elbette. Ama mesela *GTA IV*'ün Liberty'sinde olduğu gibi sokak sokak ezberleyemedim ortamı bir türlü.

SALON ERKEĞİ SEAN

Liberty demişken, oyunun üstündeki *GTA* etkilerini görmemeye imkan yok. Sean görevler arasında gidip gelirken araba çalıyor, hatta aldığı arabaları garajlara teslim ederek koleksiyonuna katabiliyor. Paris halkı işgale rağmen sokakları doldurmaktan geri kalmıyor. Bir yere kadar yaşayan bir Paris var elimizde. Ama gerçek hayattakinin aksine, Liberty'nin yerlisi kadar zeki değil Paris'inkiler. Paris sokaklarında silahınızı çektiğiniz zaman halk tepkisini dile getiriyor, namlunun ucuna şöyle bir bakıp bir iki kelime söyleyerek uzaklaşıyor. Sanırım Sean'dan çekiniyorlar biraz. Hem silahlı hem de tüm 'İrlandalı' klişelerini bünyesinde barındıran bir karakter olduğu için değil, daha çok Dünya Savaşı yıllarında henüz icat edilmemiş küfürleri, deyimleri kullandığı için olsa gerek. Ama hayır, en fazla 30 yıllık geçmişi olan kimi argo deyişleri ağzına dolamış olması Sean'ın bir vizyoner olmasından kaynaklanmıyor, onun yerine mesela "Pandemic'tekilerin aklı neredeydi acaba" diyebilirsiniz.

Ettiği laflarla hem bizi hem de Fransız dostlarımızı sarsan Sean'ın Naziler ve Gestapoyla kurduğu ilişki de hiç beklediğimiz gibi değil. Anlatayım. Sean sakin sakin dolanırken Gestapo ilgilenmiyor haliyle. Ama çok diplerine girersek radarımızın altında bir ünlem yanıveriyor. Hıyar gibi dikilmeye devam edersek radarın etrafındaki "kıllanma barı" dolmaya başlıyor. Bu bar tamamen dolduğunda Gestapo halen kıllanmaya devam ediyorsa, düdüğünü çıkartıyor ve teyakkuz düdüğü çalmaya başlıyor. Alarmın 5 farklı seviyesi, 2 de farklı tipi var. Eğer durduk yerde kıllanır, Sean'ı silah tutarken yada düz duvara tırmanırken görürlerse Alarm 1'i yiyoruz hemen. Alarm durumunda eğer bol bol Gestapo temizlersek 5'e kadar yükseliyor bu seviye, ki mutlaka kasıp 5 yapmanızı öneririm. Zira Alman avcı uçakları, zeplinler ve tankların Paris sokaklarında minik bir ordu eşliğinde peşinizde koşturması seyre değer bir manzara.

Daha eğlenceli kısmıysa özellikle sevildiğimiz mahallelerdeki saklanma noktaları. Buralara gizlenerek alarmdan kurtulabiliyorsunuz. Efendi Nazi Almanyası da faşizmin bir gereği olarak az önce onlarca askeri katlettiğinizi, gözcü kulelerini yıktığınızı, yakıt ikmal merkezini havaya uçurduğunuzu, zeplin ve avcı uçaklarını düşürdüğünüzü unutuveriyor. Saklandığı yerden çıkan Sean bir sigara yakıp dumanını az önce peşinden koşturan Gestaponun suratına üfleyerek sakin sakin uzaklaşıyor ortamdan.

Oyunda gizlilik öğesi de unutulmamış aslında. Yani oraya buraya saklanmanıza gerek yok, bir askeri sessizce halledip üstünüzü değiştirebiliyorsunuz. Eğer ateşli bir silah kullanırsanız üstünüzdeki üniforma kan lekelerinden dolayı kullanılmaz hale geliyor. Hedefinizi seçip arkasından yaklaşıyorsunuz ve kafasını patlatıp tepesinde dikiliyorsunuz ve adamın giysilerini alıyorsunuz. Merak etmeyin, Paris halkı sokak ortasında bir başka adamı soyup kıyafetlerini üstüne geçiren yarı çıplak başka bir adamı hiç yadırgamıyor (*Batının ahlâksızlığı? -Serp.*). Zaten değişim sırasında ekran kararıyor. Buradaki hoş olan ayrıntı, soyduğumuz adamın kıyafetlerini birebir giyemiyor oluşumuz. Örneğin yakanın altından Sean'ın kendi montu görünüyor ya da mesela pantolonu değiştirmiyor... Fakat sorun şu ki, Gestapo kılığına girince sivil kıyafetle olduğumuzdan daha fazla dikkat çekiyoruz. Her dakika yürümemiz gerekiyor, yine de fark edilmemiz an meselesi oluyor. Neden kıyafet değiştirelim o zaman güzel kardeşim?

DİRENİŞ DEDİĞİN GÜRÜLTÜLÜ OLUR

Sean'ın bir araba tamircisiyken nasıl tek kişilik ordu haline geldiğini bilemiyorum. Ancak Altair ve Ezio'dan hızlandırılmış kurslar aldığına eminim bu kadar saatlik Saboteur deneyiminden sonra. Sean şehirdeki hemen her yapıya tırmanabiliyor, oraya atlıyor, buraya tutunuyor, şuradan sallanıyor. Yüksek yerlerden atlıyor, burnu bile kanamıyor. Oyunu en yüksek zorluk seviyesinde oynadığımda, bile ölmekte gerçekten güçlük çektim. Nazi ordusu tepeme binecek de, ben de o sırada dalgın dalgın takılıyor olacağım, anca o zaman, o da bir ihtimal... Söylemeden geçmeyeyim, oyunda silahlar oldukça çeşitli. Ancak neredeyse hiçbir silah geri tepmediği için çarpışmalar da çok zorlu geçmiyor. Oyunun başından sonuna çatışacağınızdan belki bu iyi bir şey bile olabilir.

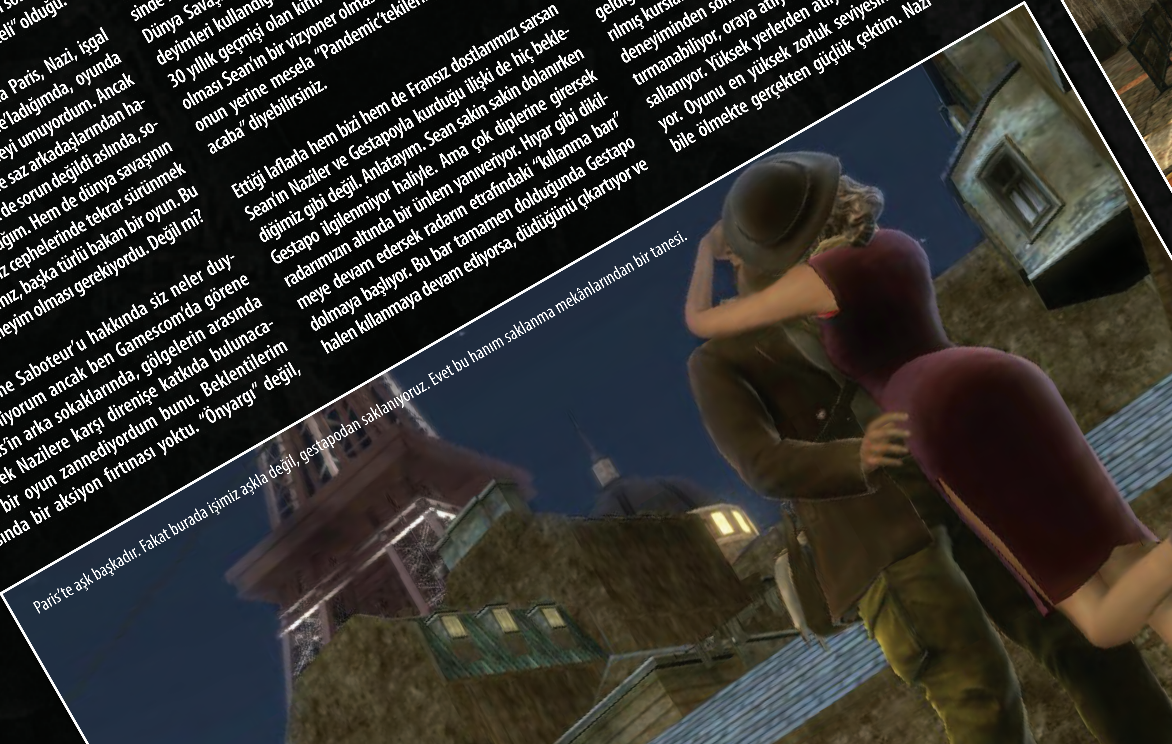
The Saboteur güdük hikâyesi ve sunumuyla ciddi şekilde sınıfta kalıyor. Korkunç mantık hatalarıysa kırıp geçiriyor ekran başındakini gülmekten. Senaryonun sizi soktuğu durumlar can sıkıcı olabiliyor. Hobi niyetine yapabileceğiniz yan görevlerle ve toplanabilir ıvır zıvırla uğraşmak daha bir eğlenceli sanki. Kaşıntınız tutup da durduk yerde dur şu kuleyi indireceğim, dur şu sivilleri Gestapodan kurtaracağım diye girdiğiniz durumlarda ana senaryodakinden daha fazla eğleneceğiniz garanti. Oyunun çatışmalardan ibaret olması sizi sıkmayacaksa The Saboteur başında inanılmaz eğlenceli saatler geçirebilirsiniz. Oyunu bitirmiş olmama rağmen halen yan görevleri yapmaya ve kalan Nazileri temizlemeye devam ediyorum. Son söz olarak, *GTA* gibi duygusal bir bağ kuracağınız muhteşem bir oyun bekliyorsanız en büyük hayal kırıklığınızı yaşayacağınızı söyleyebilirim. Ama tek derdim eğlence diyorsanız büyük ihtimalle korkunç eğleneceksiniz. Oyuna vasat diyen bendeniz halen oynamaya ve eğlenmeye devam ediyorum, darısı başınıza.



Sabotaj dediğin sessiz sakin falan yapılır ama görev "bilmem neyi yok et" olunca, bilmem ne de genellikle hayvan gibi bir üs olunca bu tarz sabotajlar yapmak zorunda kalıyoruz.

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Renk oyunları çok hoş
- \+ Çılgın aksiyon
- \- Hikâye vasat
- \- Görev çeşitliliği az
- \- Yapay zekâ güdük
- \- Gizlilik öğesi var demiştiniz?



Paris'te aşk başkadır. Fakat burada işimiz aşkla değil, gestapodan saklanıyoruz. Evet bu hanım saklanma mekânlarından bir tanesi.

SEAN'IN BİR ARABA TAMİRCİSİYKEN NASIL TEK KİŞİLİK ORDU HALİNE GELDİĞİNİ BİLEMİYORUM. EZIO'DAN HIZLANDIRILMIŞ KURSLAR ALDIĞINA EMİNİM





Düşman topraklara geçişler enteresan olabiliyor. Adeta kutsal bir an!



Vizyoner Sean Rocky filmlerini de izlemiş sanırım. Neye hazırlık yapıyorsa artık.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Pandemic Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (69TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7800GTX / Radeon 2600 Pro ekran kartı, 6.5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Quad 2.8GHz / Phenom X4 965 işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800GT / Radeon HD 4850 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.pandemicstudios.com/thesaboteur



Aşağıdaki kuleye dinamiti yerleştirirken şüphelenmeyen gestapo, dinamit patladıktan sonra köprünün üstünden olanı biteni izleyen İrlandalıdan da şüphelenmeyecektir.



Oyunun en büyük başarısı renk oyunları. Düşman elindeki toprakların siyah beyaz görüntüsü sizi atmosfere sokmayı başaran belki de tek öğe. Tamam, müzikler de fena değil.

BUNU MUTLAKA YAPIN (A.K.A HELE BİR YAPMAYIN)

Oyunun grafikleri muhteşem değil. Eh, yapay zekânın da pek bir yük getirdiğini sanmıyorum sisteme. Yani ekonomik sistemlerde dahi düzgün çalışacağına eminim The Saboteur'ün. Fakat bazı süper sistemlerde çalışmayacağı da garanti. Kulağa garip gelse de, oyunun resmi sponsoru olan ATI'nin kendi ekran kartlarında oyun ne yazık ki çalışmıyor. Çalışmasını sağlamanız için 20 Aralık'ta yayınlanan beta güncellemesini kurmalısınız. Ofiste oynadığım oyuna evde devam etmek isteyince o gece sabah 4'e kadar yama beklemek zorunda kaldım, oradan biliyorum. Bahsettiğim yamayı www.pandemicstudios.com/thesaboteur/patch adresinden indirip kurabilirsiniz. Yamayı kurduktan sonra halen sorun yaşıyorsanız, My Documents\My Games\The Saboteur klasörü altındaki config dosyasını Notepad ile açın. Önce masaüstü çözünürlüğünden daha düşük bir çözünürlük belirleyin. Örneğin masaüstüm 1920x1200, config içindeki bu değerleri 1680x1050'yle değiştirdim. Vsync 1 değerini 0 yapın. Son satıra Windowed 1 ekleyin, kaydedip kapatın. Daha sonra oyunu kısayoldan değil, direkt kurulum klasöründeki saboteur.exe dosyasından çalıştırın. Geçmiş olsun.

SON KARAR

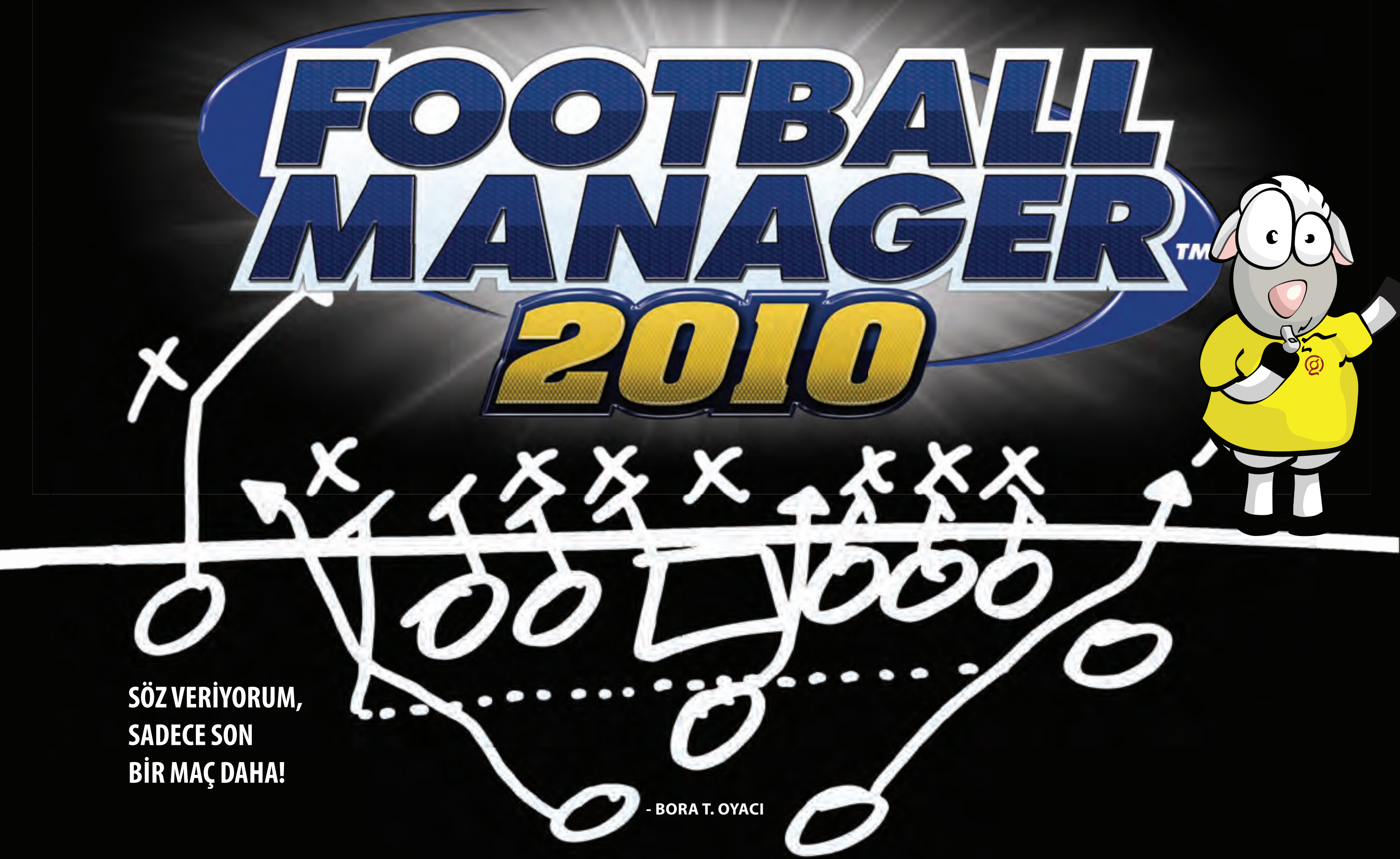
Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl (bar reaches 1 hafta)

Muhteşem bir oyun beklemeyin kesinlikle ama deli dolu bir aksiyon oyunuyla eğlenebiliyorsanız doğru adrestesiniz.

6.7

PC PS2 PS3 Wii 360



SÖZ VERİYORUM, SADECE SON BİR MAÇ DAHA!

- BORA T. OYACI

1930 yılında Arsenal ve Huddersfield takımları arasında oynanan İngiltere Kupası final maçı 20 dakikalık bir kesintiye uğramıştı. Kesintinin sebebi futbol tarihinde benzerine rastlanmayacak türdendi. Maç, o yılların devasa boyutlardaki uçan yolcu taşıtı *"Graft"* isimli zeplinin geçişi sırasında durmuştu. O yılların belki de en renkli nesnelerinden biri olan Graft'tan sonra futbol dünyası unutulmaz anılar biriktirmeye devam etti ve şüphesiz 1982'de yayınlanan ilk *Football Manager* da bunlardan biriydi. O tarihte başlayan ve 1992'de Collyer Kardeşlerin İngiltere'de ilk kez kodladıkları *Championship Manager* isimli devasa futbol simülasyonlarıyla devam eden zincirin son halkası Football Manager 2010. Oyunu anlatmaya başlarken hikâyeyi Graft'tan almamın sebebi, 1930'da o maçı izleyenlerle bugün oturup Football Manager 2010 oynayan bizler arasındaki bağın hâlâ taze olması. 82'den bugüne kadar geçen 27 yıllık serüveninde Football Manager serisi tepemizden devasa bir zeplin uçuracak kadar ileri gitmedi hiç ama bir futbol maçında olabilecek her şeyi canlandırmaya, karşımıza koymaya en fazla yaklaşabilen oyun oldu. Bizler de popüler kültürün önemli malzemelerinden biri olan futbol simülasyonlarının her yıl daha da gelişmesinin keyfini çıkartmaya devam ettik.

Serinin gelişim sürecinde, yaratıcı kadronun en büyük yanılgılarından biri, oyunun görsel kısmını geliştirme ihtiyacıydı. Fakat bu son oyunda, bilerek (belki de bilmeyerek ama gayet isabetli bir şekilde) Football Manager tutkunlarının oyunun görsel kısmıyla pek ilgilenmediğini anlamış ve bu hatadan dönmüşler. Yapılan yenilikler gösteriyor ki, FM kadrosu günü kurtarma derdinden kurtulmuş, bir futbol simülasyonu tasarlamanın bilinciyle çalışmış bu defa. Buna paralel olarak gerçekçilik ve yapay zekâ ileriye taşınmış. Hatta geleceğin yıldızlarını keşfedebileceğimiz arenaya geri döndüğümüzü söylemek pek yanlış olmaz.

YARDIMCILARIN KATKISI ARTIYOR

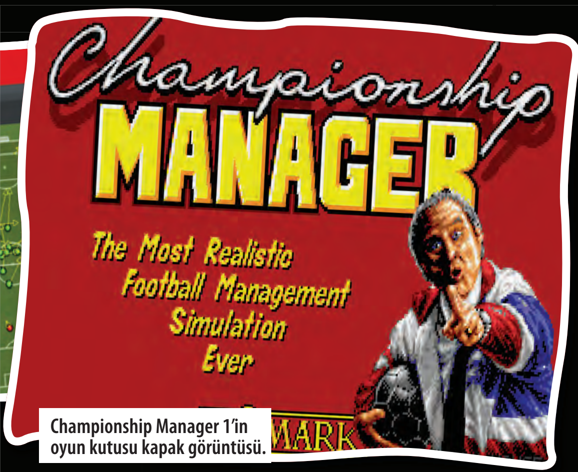
Futbol sahada kazanılır ve sahada kazanabilmek için iyi bir taktiğe ihtiyacınız vardır. Serinin bu son oyununda sunulan taktik ekranı ve taktik hazırlama sihirbazı tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacak nitelikte. Sihirbazı kullanarak 8 adımda saha içindeki tüm diziliş alternatiflerinden takımınız için en uygununu oluşturabilir, beş farklı kombinasyonda oyun felsefenizi seçebilir, pas, markaj, sertlik gibi takımızın oyun stilini belirleyecek 7 ayrı konuda futbolcularınıza neler yapacaklarını söyleyebilirsiniz. Taktik ekranının en güzel yeniliklerinden biri, her oyuncuya saha içinde ayrı rol ve görevler verebilmeniz. Örneğin (DMC) oynayan bir oyuncunuza "oyunu kur" ve "ataklara destek ol" derken, ikinci (DMC) oyuncunuza "yerinden ayrılma" ve "savunma yap" deme şansınız var. Elinizde Gökhan Gönül gibi bir savunma oyuncusu varsa, önünde oynayanla (MR yada AMR) maç içinde yer değiştirmelerini veya biri ileri çıktığında diğerinin onun boşluğunu doldurmasını söylemek mümkün. İleri uçta oynayan (ST) oyuncunuz içinse yedi farklı rol bulunuyor. İsterseniz baskı kuran ve savunmaya yardım eden bir forvetiniz, isterseniz rakip kaleciye yakın oynayan ve sadece son vuruşu yapan beleşçi bir forvetiniz olabilir. Taktik hazırlama sihirbazını kullanarak istediğiniz şablona çok yakın bir diziliş ve oyun felsefesini oluşturabilirsiniz.



Yenilenmiş animasyonları ile 3D maç ekranı, atmosferi biraz daha hareketli hale getiriyor.



Analiz ekranı sayesinde tüm oyuncuların nerede, ne yaptığını takip edebilir, taktiğinizin sahada nasıl uygulandığını daha anlaşılır biçimde görebilirsiniz.



Championship Manager 1'in oyun kutusu kapak görüntüsü.

Elbette sadece taktik değil antrenman sahasındaki hazırlıklar da çok önemli. 25 kişilik kadronun tamamını sürekli ve detaylarıyla gözlemlemek oldukça zor. İşte tam da bu noktada yardımcılarınız devreye giriyor ve bu görevin büyük bir kısmını üzerinizden alıyorlar. Bir oyuncunuzun savunma yönünde eksikleri varsa gelen rapor doğrultusunda savunma özelliklerini geliştirmek üzere yeni bir antrenman programı başlatıyorsunuz. Duran top özelliklerindeki değişime göre yardımcılarınız "penaltı atışlarını Alex de Souza yerine Mehmet Topuz kullanmalı" uyarısında bulunuyor. Takımda eksikliği hissedilen pozisyonlar için veya genç yıldızların keşfi ve takıma kazandırılması adına oyuncu tavsiyelerinin dile getiriyorlar. Diziliş, gol, tempo, savunma analizleri *personel tavsiyeleri* ekranından size ulaştırılıyor ve takımınız ya da rakipleriniz hakkında daha fazla bilgiye sahip olmanız sağlanıyor.

HER ŞEY KAZANMAK İÇİN!

Saha kenarından maçı izlerken rakip takımın eksiklerini görmek ama bu eksiklerin üzerine gidememek bu yıla kadar FM oyuncularının canını fazlasıyla sıkmıştı. Bu yılın bana göre anlamlı ve keyifli yeniliklerinden biri de sadece maçı izlemiyor, müsabakayı kesmeden kenar talimatları vererek oyunun şekillenmesine önemli katkılarda bulunabiliyor olmamız. 90 dakika boyunca takım stratejinizi ve takım talimatlarınızı oyuna göre şekillendirebiliyorsunuz. Strateji seçeneklerinde 7 ayrı komut var. Skor ve oyun üstünlüğünüze bağlı olarak topu ayağınızda tutun, savunmaya çekilin ya da kontrollü oynayın gibi komutlar vermek mümkün. Skor olarak gerideyken tüm hatlarınızla yüklenmek isteyebilirsiniz. Son saniye golü aramak için, duran top organizasyonlarında kaleciniz ve diğer 9 futbolcuyu rakip ceza sahası içinde görmek oldukça eğlenceli.

Takım talimatlarına gelince, rakibi biraz izledikten sonra eksiklerini bulabilir ve oyunun gidişine göre yeni talimatları iletebilirsiniz. Bunların arasında "rakip kaleye ortadan/kenardan saldırın", "geniş/dar alanda top çevirin", "uzun/kısa pasları tercih edin", "kaleyi gördüğünüz anda şut çekin" gibi Yılmaz Vural tarzında heyecanı içinde bağırmanızı sağlayacak 22 seçenek bulunuyor. Size karşı sert oynayan ve hakemin kolay kart çıkardığı maçlarda "rakibi kızdır, kart görmelerini sağla" gibi rakibi eksiltmeye yönelik cin taktikler de uygulayabiliyorsunuz. Elbette tersi durumlarda "sakin olun, kavga etmeyin" gibi telkinlerde bulunmak da mümkün. Unutmamanız gereken bir ayrıntı da geliştirilen yapay zekâ sayesinde yaptığınız hamleye karşılık rakibinizin de özel bir hamleyle cevap verebiliyor olması.

Maç ekranındaki görsel değişime bakarsak, eskisinden daha gerçekçi olduğunu söyleyebiliriz. İklim koşulları, zemini ve buna bağlı olarak da oyununuzu etkiliyor. Tribünlere eklenen karton seyirciler atmosferi hareketlendiriyor. Üç boyutlu görünüm için 100'den fazla yeni animasyon yapılmış. Ama yukarıda söylediğimiz gibi konu eğer FM'se görsellik teferruattır.

MAÇIN ARDINDAN

Biten bir karşılaşmanın ardından, bir sonraki maç için yapacağınız çalışmalar önemli elbette. Kim sahanın neresinde daha başarılı, kim nereden daha isabetli şutlar atıyor, oyuncu hangi kanadı daha etkili kullanmış gibi pek çok istatistiği takip ediyor olmak taktik planlamada önemli bir yer tutuyor. Oyuncularınızın



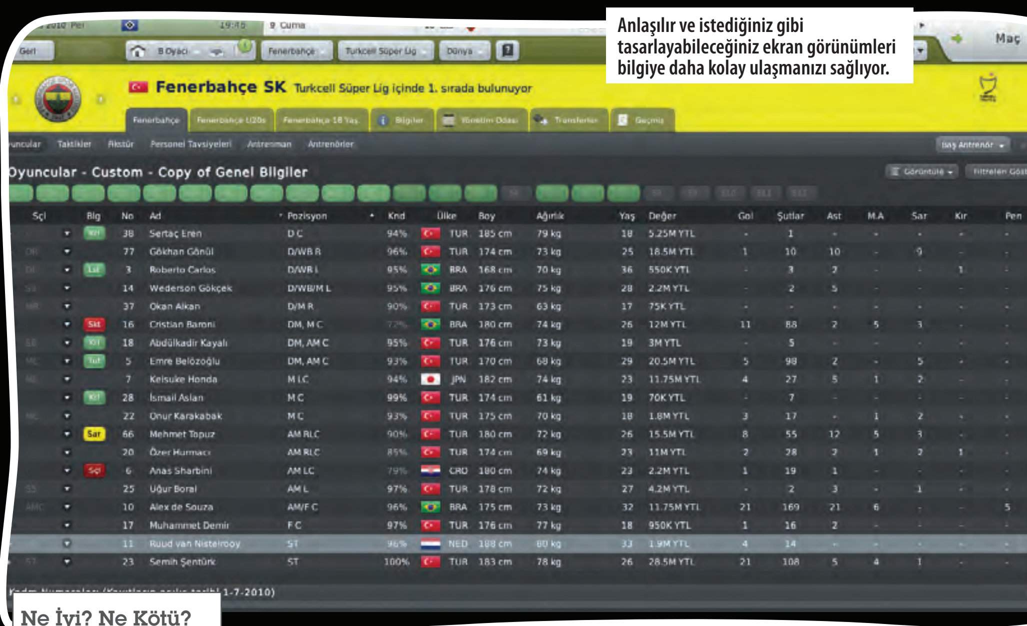
Turkcell Süper Lig mercek altında.

10 BİN KİŞİ FM10'U ORİJİNAL SATIN ALMAYI KABUL ETSEYDİ BUGÜN TÜRKÇE BİR FM10 OYNUYOR OLACAKTIK.

işte bu maç sonu analizlerine maç analiz ekranından ulaşabiliyorsunuz. Saha üzerinde bir oyuncunun yaptığı her olumlu ya da olumsuz hareketi maç analiz ekranından takip edebileceksiniz. İsteyen oyuncular için pozisyonun tekrarını izlemek de mümkün.

TÜRKÇE FM

Son olarak kısaca Türkçe FM konusunda da birkaç satır yazmak istiyorum. Bu yıl oyunun piyasaya çıkmasından bir süre önce turksportal.net ekibinin Türkçe dil desteğinin oyunda yer almasını sağlamak adına çalışmalar yürüttüğünü ve önemli adımlar attığını memnuniyetle takip ettik. Yaratıcı ve yapımcı firma Sports Interactive'le yapmış oldukları çalışmalar sonrasında, 10 bin kişi FM10'u korsan kullanmak yerine orijinal satın almayı kabul etseydi bugün raflarımızda Türkçe dil desteği olan bir FM10 bulunduruyor olacaktık. Oyun sektörünün tam anlamıyla gelişme gösteremediği ülkemizde Turksportal ve benzeri toplulukların yaptığı bu çalışmaları desteklemek gerçekten büyük önem taşıyor. Sadece oyun sektörünün hayrı için değil, eğlence hayatımıza katacağı yenilikler açısından da bu tip projelerin kıymetini bilmeliyiz. Ve son olarak Championship Manager'ın rakibinden bir adım ileriye giderek bu sezon Türkçe dil desteği ile yayınlandığını da hatırlatalım.



Anlaşılır ve istediğiniz gibi tasarlayabileceğiniz ekran görünümleri bilgiye daha kolay ulaşmanızı sağlıyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kullanımı kolay ve anlaşılır görünüm
+ Taktik ekranı
+ Kenar talimatları
- Basın toplantılarının geliştirilmemiş olması

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

"Boca es mi religion, Maradona es mi dios, La Bombonera es mi iglesia" hissiyatıyla oynayacaksınız.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Spor > **Yapım:** SEGA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (89TL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** P4 1.4GHz (XP) ya da 2GHz (Vista, Win7) işlemci, 512MB (XP) ya da 1GB (Vista, Win7) RAM, FX 5900 Ultra ya da Radeon 9800/Intel 82915G/82910GL ekran kartı > **Önerilen Sistem:** Minimum sistem gereksinimiyle aynı
> **Web Sitesi:** www.footballmanager.com/

RUNAWAY
A TWIST OF FATE





SARIMSAĞI GELİN ETMİŞLER, KIRK GÜN KOKUSU ÇIKMAMIŞ

- B. EMRE ÜLGEN

Klişe ama her zaman işe yarayan *içli itirafçılık* ekolüne sığınarak başlamak istiyorum: Runaway serisi her daim bende, karşıma çıkan çok güzel birini neden sevemediğimi kendime sorduğum nadir zamanları hatırlatıyor (böyle de dermansız dertleri olan bir yazar). Hani karşınızdaki öyle sevimlidir ki, ona kıyasla siz bir rahmet kurbağasısınızdır, buna rağmen hoşnut olmayan taraf da sizsinizdir. Öyle şımarık bir beğenmezlikle bakıyorum Runaway'e. "Buldun da bulandırdın" diye kendime, "mübarek oyun incelemesi değil Gönül Postası" diye yazdığım girişe söylenerek.

HAYDİ KOŞ, KOŞ YANINA

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki Runaway cephesinde değişen bir şey yok. Serinin 2003 yılında çıkan ilk oyunu *Runaway: A Road Adventure*, çizgi film tarzı grafikleri ve merak uyandırıcı hikâyesiyle öne çıkmış, problemin bile ne olduğunun zor bela anlaşıldığı bazı bulmacaları ve piksel avlama çilesi sebebiyle eleştirilmişti. 2007 yılında çıkan devam oyunu *Dream of Turtle* ise öyküsünün çuvallaması sebebiyle çabucak unutulmuştu. Yeni bölüm Twist of Fate, kuşkusuz Dream of Turtle'dan daha iyi bir oyun fakat eksiklerinin nerdeyse ilk oyundakiyle aynı olması biraz bezdirici.

Twist of Fate, ikinci oyunun bizi yarı yolda bıraktığı zamandan epey ilerde, iki ana karakterden biri olan Brian Basco'nun cenazesiyle başlıyor. Bu sırada Brian'ın cinayetten yargılanmış olduğunu, cinayete dair hiçbir şey hatırlamadığı için de akıl hastanesine kaldırıldığını ve hastaneden kaçmaya çalışırken bir kaza sonucu öldüğünü öğreniyoruz. Uyduruk dizilere aşina talihsiz bir kuşak olarak Brian'ın ölmüş olamayacağını tahmin etmemize kalmadan Gina'nın telefonuna Brian'dan bir mesaj geliyor: "Beni mezardan çıkar!"

Böylece hikâyenin ana ekseni olan merak, kendini ilk sahneden belli etmiş oluyor ve öykünün esrarı oyunun sonuna değin çok iyi bir iş çıkarıyor. Brian'la Gina arasında gidip gelen, zamanda ileriye geriye zıplamalarla yaratılmış ustalıklı kurgu sayesinde hikâye, bitmeden peşinizi bırakmıyor. Dream of Turtle'la Twist of Fate arasında neler olduğunu öğrenme hevesiyle oyunun sonuna değin geliyor, Brian'ı da bu yolla aklamış oluyorsunuz. Bu arada belirtmekte fayda var; Twist of Fate her ne kadar geçmiş bölümlerin devamı da olsa, çaktırmadan yapılmış geriye dönüşler sayesinde eski oyunları yeniden oynamaktan kurtuluyorsunuz. Bu bakımdan oldukça bütünlüklü







Ölsen de bir, kalsan da bir.



Oyundaki en inandırıcı karakter: Marcelo.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Grafiksel sunum
+ Sürükleyici hikâye
+ "Hints" odası
- Sığ karakterler
- Komiklik yapma hevesi
- Zorlama bulmacalar



Yaz romancı, hayatımın romanını yaz.

ÇIKAN KISMIN ÖZETİ



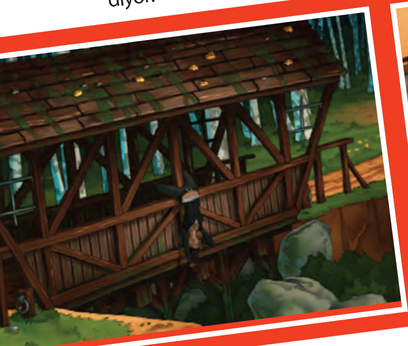
Runaway: A Road Adventure
Berkeley'de öğrenci olan Brian Basco, bir trafik kazası yaparak striptizci Gina Timmings'e çarpar. Gina güzel olduğu kadar dertlidir de. Olaylar gelişir.

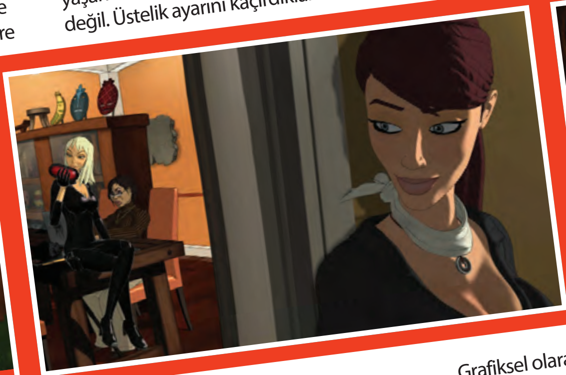


Runaway: Dream of Turtle
Brian'la Gina Hawaii'ye giderken uçakları düşer. Uçaktaki tek paraşütü Gina'ya veren Brian, kazadan kurtulduktan sonra Gina'yı aramaya başlar. Olaylar gelişir (gelişmez aslında, hikâye o derece kötüydü yani düşünün).



bir oyun elimizdeki, her şeyi birbirine olabildiğince bağlamaya çalışıyor. Fakat Dream of Turtle'ın öykünün pespayeliği yüzünden ne yapsalar aradaki boşluk tam kapanmadığından oyunun sonuna doğru pek inandırıcı olmayan son bağlantıyı yaptığınızda, kendisiyle dalga geçmeyi seven Pendulo Studios, doktorun ağzından oyuncuya şöyle diyor: "Tüm bunlara inandığına göre gerçekten aklını kaçırmış olmalısın."







Hikâyenin cazibesi, Twist of Fate'in bir önceki bölümün devamı olamama kusurunu örtüyor ama karakterlerin derinliksizliğini saklamaya yetmiyor. Oyunun iki ana kahramanı Brian ve Gina aynı tornadan çıkmış gibi konuşuyorlar. Hadi onlar layıklarını bulmuş diyelim, oyundaki hemen herkesin aynı karakterin farklı seslendirmeleri gibi hissettirmesine ne buyurmalı? Herkes çok ironik, herkes çok soğukkanlı, herkes çok Amerikan. Böyle olması karakterlerden ziyade yazar(lar)ı dinliyormuşsunuz hissi verdiğinden can sıkıcı, kimseye kendinizi yakın hissedemediğinizden de hikâyenin duygusal etkisini çokça azaltan bir durum. Bunun üstüne yerli yersiz komik olma iptilasına da kapılmış Pendulo Studios. Runaway serisinin genel havası her ne kadar hafif de olsa, bu bölümde yaşananlar her daim komediye müsait değil. Üstelik ayarını kaçırdıklarından birçok diyalog hiç de komik sayılmaz. Bu seri üretim tipleme mantığından bir tek uçlardaki karakterler, doğaları gereği kurtulabilmişler. İşte bu yüzden ikinci bölümdeki hastaları, en çok da oda arkadaşımız Marcelo'yu sevdim ben (birinci bölümdeki drag queen'leri hatırlattığı kısmı da dikkatle izleyin, serinin en sevimli karakterleri onlar).



BENİM İÇİN HAVA HOŞ

Macera oyunlarını sevdiğim oranda bulmacalar konusunda çaresiz olduğumdan bu hususta çıkışmayacağım Runaway'e. İyimser bir yorum olarak kabul ederseniz, önceki oyunlarla aynı çizgide olduklarını söyleyebilirim. Ne yapacağımızı önceden planladığımız iki bölüm dışında neyi çözeceğimizi anlamak bile genelde zahmetli. Eşyaları bulmak için piksel avlama derdi de hâlâ devam ediyor. Ama önceki oyunlardan farklı olarak, yapımcılar da oyuncuların çok çektiklerini anlamış olacak, ekrandaki önemli noktaları gösteren "Hotspots"u ve benim gibi sırf güzel hikâyeler dinleme merakından macera tutkunu olmuş şapşal ruhlara ipuçları veren "Hints"i eklemişler menüye. Parlak zekâm sayesinde nerdeyse oyunun içinde harcadığımdan daha fazla zaman geçirdiğim "Hints" odası bence oyunun en eğlenceli yeri. Stüdyo çalışanları ofiste olmadığından bir temizlik görevlisinin bize yol gösterdiği bu kısımda oyun hem özeleştirisini yapıyor, hem de avcuna düşen zavallı oyuncuyla keyfini çıkara dalga geçiyor (bana neler saydı bir bilseniz, ne gün görmemişliğim kaldı ne aptallığım).

Grafiksel olarak kusursuz olan Twist of Fate'e bunca söylenmeme rağmen neden yüksek bir puan verdiğimi soran kaygılı okuyucuya, ne kadar eksiği olursa olsun araya sıkıcı gözükmesin diye aksiyon numaraları katmayıp klasik macera oyunu kalıplarından çıkmama cesaretini gösteren oyunlara karşı bir zaafım olduğunu itiraf etmek zorundayım. İlk paragrafta tek başına yetmediği için dudak büktüğüm güzellik hususunda da tamamen dürüst olmadığımı kabul ediyorum. Hem ne yalan söylemeli: Güzeli herkes sever.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hep ortalarda seyretmiş Runaway serisine yaraşan ortalama bir final.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Pendulo Studios > **Yaş Sınırı:** +13 > **Minimum Sistem:** İşlemci: Intel Pentium 4 1.7 GHz, 1 GB RAM, 8 GB sabit disk alanı
> **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 4 2.0 GHz, 1 GB RAM, 8 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.runaway-thegame.com



Eğer savunmaya çekilecekseniz ortada duran bu arı yuvası gibi şeyleri yok etmeyin. Yanından geçen her birime zarar vererek sizin işinizi kolaylaştıracaktır.



Sağdan soldan topladığınız yumurtaları gerektiğinde kullanarak ordunuzdaki eksik birimlerin yerine yenisini ekleyebiliyorsunuz.



KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

BİR PRENSES DE GİYİNİK OLSUN BE KARDEŞİM! -BURAK AKMENEK

Uyuz oluyorum uyuz. Her oyunda, her filmde kadın karakterleri olabildiğince az kumaş harcayarak giydirip her zırhın orasından burasından frikik verdiriyorlar. Ama sorarsan o aslında bir zırh. Hadi canım oradan! O zırhı ancak don ve sutyen niyetine kullanıyor o kadınlar, gerisi de iki gıdım ipek zaten. Bu oyunun da adına bir bakın, ne diyor? "Zırhlı Prenses". Peki şimdi de ana karaktere bakın bakalım. Üstüne gelen okları savuşturmak şöyle dursun, üşütüp hasta olması bile işten değil!

KAPIDAKİ DÜŞMAN

Bu tip oyunlarda hikâyeye ne kadar önem verirsiniz bilmem ama ben hiç aldırmam. Aklım hep toplayacağım hazinelerde, silahlarda ve yeneceğim ordulardadır fakat burada hikâye de ilgimi çekti. Yalnızca oyunun değil, görevlerin hikâyeleri de keyifli. İlk oyundaki dünya şeytanların işgaline uğramış, elfler ve cüceler yok edilmiş, insanlarsa son kalede köşeye sıkışmış durumda. Size gelince... Başka bir dünyaya yolculuğa çıkıp (biraz da işler ters gittiğinden yanlışlıkla çıkıyorsunuz bu yolculuğa) kalenin kapılarına dayanmış Şeytan Lordu'na karşı bir çare bulmaya çalışıyorsunuz. Ana hikâye böyle klasik bir masal gibi görünse de kalenin kapılarına dayanmış ve büyücülerin çabalarıyla zar zor tutulan "superboss"u görünce havaya giriyorsunuz. Ya da bir canavar balığı satmak için kütüphaneden izin isteyen cücenin ve o izni vermesine karşın balığa el koyan rüşvetçi memurun hikâyesini izlerken bayağı bir keyifleniyorsunuz.

BÖYLE EJDERHA MI OLURMUŞ?

Oyunun daha başında şirinlik muskası bir evcil ejderhanız oluyor. Bu ejderha tıpkı sizin gibi seviye atlıyor ve dokuz farklı büyü yapabiliyor. Bu büyülerin hepsi oyunun başında açık değil ama bu ejdercik sizin tüm savaş stratejilerinizi değiştiriyor. Bırakın düşmanlarınıza saldırmayı, savaş alanına sur bile örebiliyor! Yapımcılar bu defa oyuncuyu her alanda daha çok özgürleştirmeye çalışmış. Artık savaşlar çok daha esnek ve büyük haritada oyuncu daha rahat hareket edebiliyor. Savaşlarda birimlerinizin her birinin kendine özel yetenekleri var. İlk King's Bounty'deki arı yuvaları, hazineler, birimleri kutsayan heykeller gibi iki ordunun dışında bulunan ve savaşı etkileyen şeyler de var. Bunları da hesaba katarsanız savaşlarda gerçekten de çeşitlilik artıyor.

KARAKTERİ OLAN EŞYALAR

Artık dilersek üzerimizdeki bir eşyanın daha da üst yeteneklerini açmak için eşyanın içerisindeki orduyla savaşabiliyoruz. Oyunun ortalarında altımızdaki atı bir Pegasus'la değiştirebiliyoruz ve bu sayede daha önce erişemediğimiz alanlara erişebiliyoruz. Gemi kullanabiliyor ve adalar arasında hızlı seyahat edebiliyoruz. Savaş büyülerinin yanı sıra dünyada gezerken kullanabileceğiniz büyüler de bulunuyor. Bu ve benzeri ayrıntılar oyunu oldukça zenginleştirmiş. Ayrıca yeni bir ırk olarak Lizardman'ler de eklenmiş. Seviye sınırı da 50'ye çıkartılmış. İşin güzel yanı, sizden zayıf ordular sizi gördüğünde kaçıyor ve onları affederek de para ve tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Böylelikle boyunuzdan küçüklerle savaşıp zaman kaybetmiyorsunuz.

Önceki oyunda savaşçı olarak oynamak daha kolaydı ama bu defa sanki büyücü olarak oynamak daha kolaymış gibi geldi bana. Çünkü evcil ejderha oyundaki savaşların dengesini çok ciddi bir şekilde değiştiriyor. Sıra her geldiğinde bir adet büyü ve bir tane de ejderha yeteneği kullanarak karşı orduya çok büyük bir zarar verebiliyorsunuz.

Armored Princess, King's Bounty'deki eksikleri kapatan ve hatta üstüne birçok küçük yenilik ekleyen bir oyun. Daha hızlı ve daha rahat oynanan, böylece daha çok eğlendiren bir King's Bounty'ye hayır diyeceğinizi sanmıyorum. Hiç olmazsa Heroes serisinin hatrına bir göz atmalısınız bu yeni prenses açılımına. Şahsen oyunu en az bir kez daha oynamadan bilgisayarımdan silmeyi düşünmüyorum.





Bu tip kale saldırılarında uzaktan saldıran birimlerinizin önüne bir duvar çekmek işe yarayabilir. Yalnız duvarın yıkılabileceğini unutmayın.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Çok daha derli toplu bir King's Bounty deneyimi. İlkini oynadıysanız bunu kesinlikle bir ödül olarak bağrınıza basabilirsiniz.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** 1C > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.6GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6600/ATI Radeon X800 Ekran Kartı, 5.5 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3.0GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7950 GT/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı, 5.5GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.kings-bounty.com

ROGUE WARRIOR

GERÇEK KURGU OLUNCA -KAAN ALKIN

Oyunlarda şiddetten bahsedip duran Amerikan toplumdan çıkan kahramanlara baktıkça o toplumu da, ne halt etmeye çalıştıklarını da anlamakta cidden zorlanıyorum. Elimdeki oyun hakkında birkaç kelime karalamadan önce yapmak zorunda kaldığım araştırma beni şaşırtıyor açıkçası. Aynı his Rogue Warrior boyunca da peşimi bırakmadı.

Rebellion ve Bethesda isimleri ne kadar da çok sayıda anıyı ve oyunu barındırıyor bünyesinde. Hepsini bir kalemde nasıl unutabilir insan? Cevabı basit; Richard "Dick" Marcinko'nun ağzından Mickey Rouke'un sesiyle saniyede 75 bin küfür duyarak... Rogue Warrior bir aksiyon oyunu. Zaten oyunun diğer özelliklerinin bir önemi yok. Bilmem ne kuvvetlerinin, ultra süpersonik gizli operasyonu için Kuzey Kore'ye falan gidip adam temizlediğimiz, İngilizce konuşan dünya için Meydan Larousse tadında bir argo kaynağı olarak niteleyebileceğimiz diyaloglara sahip, neden oynadığımı benim de bilmediğim bir oyun kendileri. Hiç mi eğlenmedim peki bu oyunda? Hayır hiç eğlenmedim.

TEK KİŞİLİK ORDUNUN ÖĞLEN İÇTİMASI

Oyunun mekanikleri herhangi bir aksiyon oyunundan farklı değil. Hatta daha fazla derinliğe sahip bir çok *run&gun* oyunu bulabilirsiniz. Aksiyonu biraz renklendirebilmek adına gizlilik, siper alma, yakın dövüş gibi mekanikler eklenmiş oyuna. Ama bunlar da sorunsuz değil. Yapay zekâ cidden geri zekâlı, kör ve sağır. Saklanmanıza pek gerek yok. Arkasından hızla yaklaşıp saldırabilirsiniz. Siper almanıza gerek var mı peki? Eğer ortalama bir aksiyon oyuncusuysanız emin olun ki yok. Yapay zekâ aklını başına toplayana kadar alayını indireceğinizden eminim. Yakın dövüşe gelince, aslında bir dövüş söz konusu değil. Hasmınıza arkadan yaklaşıp gırtlağını kesiyor, kafasını duvara falan patlatıyorsunuz. Ama hep aynı animasyonları izlemekten zevk alanlar için bir sorun yok.

49.99? HAHAHA!

Oyunlardan bahsederken "çizgisel" ifadesini pek çok kez kullandığımızın farkındayım. Rogue Warrior bu çizgiselliği bir adım daha ileriye taşıyor. Ne gizli bir oda var, ne de araştırılacak bölgeler. Eğer bir kapı varsa karşınızda, bilin ki mevcut tek yola bakıyorsunuz. Etrafa serpiştirilmiş düşmanlar geldiğinizi görmeyecekleri yerlere ve arkadan yaklaşabileceğiniz şekilde dikildikleri için, ayrıca çatışma anlarında sizden çok birbirlerine zarar verdiklerinden, yetmezmiş gibi harita tasarımları ve güdük zekâları da taktik yapmalarına izin vermediğinden oyun iyice kolaylaşıyor. Kötü grafikler, kötü senaryo, klişe ve sıkıcı multiplayer insanın içini bayıyor. Ve bu oyun Steam'de 49.99 dolara satılıyor!

Oyun hakkında iyi olan sadece iki şey var. Birincisi Mickey'nin seslendirmesi ki o da baştan aşağı küfür olduğundan muhtemelen pek hazzetmeyeceksiniz. İkincisi de oyunun sadece 1 saat 20 dakika gibi bir sürede tamamlanabiliyor olması.

Nerede benim Cinderella hikâyem? Rebellion diyorum, Bethesda diyorum. Ekrandaki felakete baktıkça kendimden geçiyorum. Kendinden geçmiş bir yazar olarak bir sonuç cümlesi yazmayı kesinlikle reddediyorum.


BORN TO RAISE HELL

Richard Dick Marcinko

YAŞAYAN EFSANE DERKEN?

21 Kasım 1940 Lansford Pennsylvania doğumlu Richard Marcinko'nun (Mar-Sink-oh olarak okunuyormuş) biyografisinden bahsedecektim size fakat oyunun web sitesine girip rahat rahat okuyabilirsiniz diye vazgeçtim. Kısaca geçersek, 18 yaşında başlayan askeri kariyeri boyunca gitmediği ülke, çarpışmadığı millet, bastırmadığı ayaklanma, katılmadı savaş bırakmamış bir adam Richard. Coşmuş, özel tim olmuş. Kesmeyince Amerikan donanmasının ilk ve tek kontrgerilla takımı Seal Team Six'i kurmuş (ilk beş denemeye ne oldu acaba?). Onla kalmayıp emeklilik sonrası özel güvenlik şirketleri kurmuş. Sonra da otobiyografisini hazırlamaya başlamış.

Gerçek karakterler ve gerçek olaylarla başlayan kitaplar tutunca, kurgu işine de el atmışlar. Ve elbette romanlardan, oyuncaklardan sonra sıra bilgisayar oyununa da gelmiş. Fakat hayatı boyunca kime ne yararı olduğu belli olmayan operasyonların peşinden koşturmuş bir adamın halk kahramanı ilan edilmesi, yaşayan efsaneye dönüştürülmesi hiç ama hiç hoşuma gitmiyor. Allah'tan, biz sadece oyuna maruz kalıyoruz burada. Bunun kitabı var, oyuncağı var, TV şovları var... Uzak olsun.

Kahramanımız yine bir düşmanını mertçe alaşağı ediyor.





1- İnsanları oradan buradan atabiliyorsunuz. Korkmayın 2 metre ilerden çığlıklar duyulmuyor.

2- Oyunun web sitesi oyundan çok daha iyi. Hem daha çok "kill move" animasyonu görmeniz de mümkün burada.





> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rebellion > **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam 49.99$)
> **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 3GHz / Athlon X2 3000+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 7900 / Radeon X1800 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı
> **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.13GHz / Athlon X3 2GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 2900Pro ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.roguewarrior.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tüketim toplumu olmanın dayanılmaz hafifliğini 1saat 20dakikalığına hissetmek isteyenler için paha biçilmez fırsat.

0.9

PC PS2 PS3 Wii 360





1- İlk oyundan bu yana kalan hayaletlerden biri: Sly Fox

2- Senaryoyu ezberledikten Matilda Fly'a sufle vereceğiz. Oyunun en zevkli anı.



DARK FALL: LOST SOULS

DÖN BABA DÖNELİM, HACILARA GİDELİM - B. EMRE ÜLGEN

Bir macera oyunu oynamanın asıl amacı güzel bir öykü dinlemekse, *Dark Fall: Lost Souls*'un hafızası güçlü bir oyungezerde bırakacağı intibayı ben size şöyle canlandırmak istiyorum. Şimdi çok sıkı macera oyuncularının yanyana ibrik gibi dizildiği bir yatakhane hayal edin (düşüncesi bile korkunç, meraklı turşucular koğuşu) ve Dark Fall serisinin arkasındaki esas adam Jonathan Boakes'un, uyku öncesi bu hayalet hikayesini anlattığını farzedin. Böyle bir durumda muhtemelen, anlatının daha başında kalabalığın içinden patavatsız bir oyuncu kendisini "bunu daha önce anlatmıştınız" diye kibarca uyaracak, biraz ilerlediğinde densiz bir başkası "ikinci baskııı" diye bağıracak, sonlara doğruysa en münasebetsiz olanı (bu benim işte) dayanamayıp "Aaaaa!" diye haykıracaktı "iyice bunadın sen".

ONUN SESİ, TA KENDİSİ

Lost Souls'un hikâyesi ilk oyununkinin aynısı demek istemiyorum ama en can alıcı parçaları *Dark Fall: The Journal*'da gördüğümüz, okuduğumuz kısımlardan oluşuyor. Bu oyunda, 5 yıl önce kaybolan Amy Haven'ın davası için görevlendirilmiş fakat araştırma sırasında yaptığı bir hata yüzünden görevden alınmış "müfettiş"i canlandırıyor ve Amy'i bulmak için ilk oyunun geçtiği Dowerton'a gidiyoruz. Oyunun en büyük kusuru bence bu. *The Journal*'daki başarılı gerilimin başrolünde, uğursuz mekanın verdiği yabancılık duygusu vardı. Bu yüzden, her ne kadar aradan yıllar geçtiği için daha izbe bir yere dönüşmüş olsa da, Dowerton'ın ilk oyunu oynamış birinde aynı güçlü etkiyi göstereceğini sanmıyorum. Bir de hikâyenin ilgi çekici bütün noktalarının daha önce öykülerini dinlediğimiz kişilerin hayatları olduğunu farkedince oyunun yeni bir şey anlatmadığı hissi iyice baskın geliyor. *Lost Souls*'un beni en çok hayal kırıklığına uğratan kısmı olan sonunu ise doğal olarak anlatamıyorum (gerçi "anlat" deseniz ne anlatırdım onu da bilmiyorum, öyle muğlak bir son).

Öykünün kurgusunu takip eden bulmacaların çoğu mantıklı ve kolay, ne var ki çeşit olarak az ama sayıca çok olduklarından sonlara doğru sıkıcı bir hal alabiliyorlar. Hayaletler ihtiyacımız olan bir nesneyi bıraktılar mı diye aynı odaya yüz kere gidip gelme zorunluluğu ise ağır aksak ilerleyen hikâyenin temposunu iyice düşüren bir olumsuzluk. Yine de hakkını yemeyeyim, diyaloglar sırasında doğru cevapları verarek unutulmuş hayaletleri kurtardığımız bulmacalar çok başarılı.

GERİ GELMİŞ DEMEK

Lost Souls, grafik olarak serinin diğer oyunları gibi oldukça özenli bir iş. İki boyutlu karelerden bir adım ileriye giderek bu sefer panoramik bakış ile etrafı görüyoruz. Grafikler demişken, daha önceki oyunlara göre daha cesur, biraz da *Silent Hill* esintili bir anlatım denemiş Darkling Room. Benim gibi görünmeyenden daha çok korkan biri için bu iyi bir gelişme değil tabii.

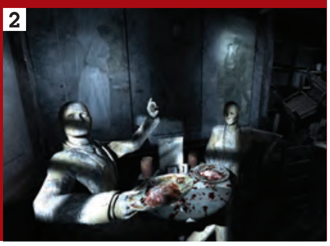
Gerilimini grafiklerden çok fevkalade müzikleri ve ses efektlerine borçlu olan oyunun seslendirmeleri için aynı gönlü bol yorumu yapamayacağım maalesef. Gördüğü birbirinden acayip şeylere verilebilecek asgari tepkiyi veren gamsız kahramanımız, bir şey söyleyeceği zaman, konuşacağı yerde homurdanıyor. Oyundaki yaşanmışlık hissini vermesi gereken yegane kişiler olan hayaletlerin seslendirmeleri için de aynı uygunsuzluk geçerli.

Gitgide daha kötü işler çıkaran Dark Fall serisinin bu son bölümü için, ilk oyunu oynamamış olanlara verdiğim nota 1 puan eklemelerini salık veriyor, Jonathan'ın hikâyesinden içi geçse de uyumayanlara ise "kalkın gidiyoruz" demek istiyorum. Trambolinle duvardan atlayarak kaçacağız buradan.



1- Ouija tahtasında "Emre" yazarsanız oyun çöküyor, dikkat.

2- Burası Silent Hill değil mi? Pardon.



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Dark Fall serisinin en kötü oyunu. Nen var Jonathan?

6.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Darkling Room > **Yaş Sınırı:** +13 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB DirectX 9.0 uyumlu grafik kartı, 2 GB sabit disk alanı > **ÖnerilenSistem:** Intel Pentium IV 1.7 GHz, 1 GB RAM, 128 MB DirectX 9.0 uyumlu grafik kartı, 2 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.darkfallgames.com/



ORDER OF WAR

İYİ BİR OYUNU SIRADAN OLANDAN AYIRAN DETAYLARIDIR -OLGAY ERTEZ

Lafı hiç dolandırmayacağım, Order of War hatalarla dolu bir II. Dünya Savaşı oyunu. Yine de üzerinde biraz düşünülse fark edilmeyecek, düzeltilemeyecek hatalar değil bunlar. Ancak belli ki ne oyunun yapımcısı Wargaming.net, ne de oyunun dağıtıcısı yılların Square Enix'i bunları fark edebilmiş. Ve onca emeğe yazık olmuş. Yıllardır yakınıp duruyorum, oyunculara bu kadar tekdüze ve kopuk kurgulu oyunları layık görmeyin diye ama yine aynısı çıkıyor karşımıza. Nitekim Order of War'un Normandiya çıkarmasıyla başlayan dokuz bölümlük Amerikan senaryosunda da, 1944 sonunda Rus taarruzu ile başlayan geri çekilmeyi konu alan Alman senaryosunda da sıradaki bölümde neler olacağını, başıma neler geleceğini merak etmedim.

OYUN MEKANİĞİNİ ANLAMAK

Oyunun bir diğer ana sorunu da mekaniği. Üretim ya da takviye birim sistemi az biraz *Company of Heroes*'u andırıyor. Mevzilerdeki bayrakları ele geçir, böylelikle destek kuvvet çağırmak için gerekli puanlar gelmeye başlasın. Mevzi sayısına ve çapına göre de çağırılabilen birimler çeşitlensin. İşin hatalı tarafına gelirsek; öncelikle bu sistem *Company of Heroes*'da işliyordu çünkü detaylar da oyun mekaniğine göre ayarlanmıştı. Order of War'da ise oyun mekaniği detaylar yüzünden sağlıklı çalışmıyor. Birincisi oyunda mikro yönetim yok. Tahminim, yönetim sistemi birim değil takım esasına dayalı olduğu için mikro yönetim gerekli görülmemiş. Oysa yapay zekâ sorunları yüzünden illa ki mikroya ihtiyaç duyuyorsunuz ve olmayınca da oyun bir yerden patlıyor.

Diğer yandan çatışmalar nispeten hızlı çözülse de oyunun geneli çok hızlı çözülmüyor. Bu noktada oyunun akmamasının bir sebebi, bazı bölümlerde ele geçirilmesi gereken bayrak noktası sayısının oldukça fazla olmasına rağmen, oyunun başında çok azına hakim oluşunuz. Düşman oyuna sizden bayrak sayısı olarak avantajlı başlamışsa, oyunun ilerleyen kısmında da pozisyonunu kaybetmiyor. Mevzilerden püskürtseniz bile düşmanınız önceden aldığı puanlar sayesinde yoğun hava ve topçu barajı saldırılarıyla tüm ordunuzu darmadağın edip geri dönebiliyor. Dolayısıyla oyun mekaniğinin sürprizlere izin vermemesi, oyunun heyecanını ve keyfini ciddi anlamda baltalıyor. Bu da tabii ki belli bir süreden sonra oyunun oyuncuyu kaybetmesine neden oluyor.

FİLM GİBİ BİR SAVAŞ

Hadi oyunun mekaniği ve kurgusu hatalı dedik, peki atmosferi de mi kötü? Orada bir duralım. Birim modellemeleri bir maket üstadı titizliğinde hazırlanmış, hepsiyle ayrı ayrı uğraşılmış. Binalardan tanklara, uçaklardan trenlere hepsi el emeği, göz nuru... Kaliteli kaplamalar ve grafik efektleri de bunlarla harmanlanınca ortaya göze hitap eden sahneler çıkıyor. Ve böylece sıra geliyor oyunun en iddialı özelliğine, yani sinematik oynanışına. Bu sinematik oynanış ya da savaş kamerası modu hatırlarsanız *Star Wars: Empire At War*'da başarıyla kullanılmıştı. Bu modun başarılı olabilmesi için, kaliteli modellemelere, animasyona ve başarılı grafik efektlerine ihtiyaç vardı. Ama animasyon konusunda ne yazık ki çuvallıyor oyunumuz.

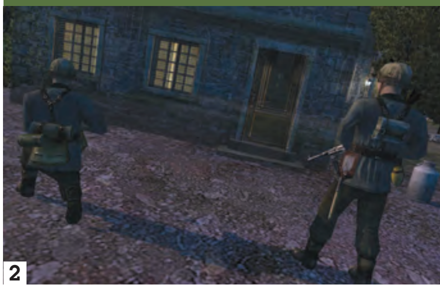
EN KÖTÜSÜ

Gelelim oyunun tartışmasız en başarısız yerine, yapay zekâya. Şöyle anlatayım; Almanlarla yarım saat Rus saldırılarına direnmişim, dokuzuncu ordunun panzer tümeni gelene kadar dayan denmiş, sonuna kadar dayanmışım. Tam dokuzuncu ordu geldi, kurtulacağız derken adamlar haritanın alakasız bir yerinde durmuş, bekliyorlar. Yahu ölüyoruz burada, gelsenize. Bize öyle bir emir verilmedi ki... Ne demek verilmedi! Sonradan anladım ki yapay zekâ için "attack move" söz konusu değilmiş. Ya "attack" ya da "move" ama ikisi birden olmuyor, anlamıyorlar. İyi de ne olacak ki bundan? Birimime, düşman birimine saldır emri veriyorum, düşman öldüğü an bizim birim taarruzu bırakıp olduğu yerde kala kalıyor. Ne olacağı şu, savaşın yarısı çatışmada pasif kalan adamları toplamakla geçiyor. Ama yönetim ekranında "agresif", "defansif" ya da "bölgeyi koru" gibi mikro yönetim butonları olsa, ben de uğraşmasam, oyunun keyfine varsam olmaz mıydı? Ya detaylı mikro yönetim yapacaksın ya da gelişmiş yapay zekâ koyacaksın.

Yazılım kalitesi açısından da çok başarılı bir oyun malesef değil Order of War. Oyunun bazı bölümlerde oynanmayacak kadar kasılması bir kenara, bu kasılmaların oyunun tavsiye ettiği ayarlarda olması daha büyük bir absürtlük. Yer yer Windows'a çakılmalar da yaşanmıyor değil. Aslında tüm bunlara biraz daha özen gösterilseymiş başarılı olabilirmiş Order of War. Basit oynanışı, yarı belgesel sunumu, basitleştirilmiş birimleri modifiye etme sistemi... Aslında tasarlanan çok basit ve oyuncu dostu olması gereken bir oyunmuş ama olmamış. Umarım bundan sonra bu basit detaylara dikkat edilir de hem bizim, hem de yapımcılar için keyifli yapımlarla karşılaşırız.



1



2

1- İşte karşınızda Stuka halay ekibi...

2- Siz bunların bu kadar karizmatik durduğuna bakmayın, animasyon fakiri birimler sizi!



Eğer tankları fazlaca kullanıyorsanız mutlaka nişanlama yükseltmelerini ilk önce alın.

> **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji > **Yapım:** Wargaming.net > **Dağıtım:** Square Enix > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7600GTX / Radeon X1300XT ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / AMD Phenom II 3GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 9800 GTX / Radeon HD 3870 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.orderofwar.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yıllardır GZS oynayan, işin gurmeleri için Order of War büyük hayal kırıklığı.

5.6

PC PS2 PS3 Wii 360



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

GELECEK, GEÇEN YIL BAŞLADI

Yazmak, eğer çok konuşuyorsanız zorlaşacak bir işmiş gibi gelirdi hep bana. Sanki söyleyecek şeyleri parmaklarınız yerine tonlamalarınız söylerse geriye hiçbir şey kalmayacakmış gibiydi sadece kendi kendime konuştuğum günlerde yazmak. Şimdi de tam olarak bunu hissediyorum işte, o kadar fazla konuştum ki, derslerde, arkadaş yemeklerinde, yurt odasında... Burada söyleyecek bir şeyim yok sanki. Oysa ki arkamda kalmış mükemmel bir yıl var oyunlar ve oyuncular için. PS3'ün kendini bulmasını gördük mesela 2009'da, önce arka arkaya dizildiklerinde Edirne'den Hakkari'ye iki kere gidip gelebilecek kadar fazla münhasır oyun, sonra konsolun satışlarını yüzde 200 artıran bir fiyat indirimi ve en sonunda da bu neslin en güzel konsol oyunlarından birini gördü talihsiz PS3 bu sene. Tüm bunlar olurken oyun dünyasının krizle imtihanına da tanık oluyorduk bir yandan. Oyun endüstrisinin kriz-geçirmez olduğuna inanmak üzereydik ki Wii'nin bile stoklarda talepten fazla kalabildiği bir dönemece girmiş bulduk kendimizi. Derken yeni PSP Go çıkageldi. İlk münasebetimizde bizi etkilemiş olsa da Avrupa'da birçok mağazanın satışını reddetmesi ve bazı oyunların hâlâ sadece UMD'li çıkıyor olması yüzünden Go'ya mesafeli bakmaya karar verdik. Microsoft ise Natal'la tokatladı bizi. Çünkü "gelecek geldi" demiştik Natal'ı gördüğümüzde, gözümüzle gördüğümüz şeyin adı olsa olsa "gelecek"ti. Nintendo'nun "her eve bir konsol" fikri de iyiden iyiye gerçekleşiyordu. Sadece Wii değildi ama her eve giren; 360, PS3, belki bir PS2, nostaljikler için NES, Genesis...

Belki her şey bir yılda olup bitmedi ama 2009'da oyunculuk dünya için bir numaralı eğlence mefhumu haline geldi ve biz oyuncu doğmuşlar, biz Mario'nun ilk *"plink"* sesinden *"you are not prepared!"*'e kadar oyun oynamış olanlar, rahat koltuklarımızda yarı gölgeler içinden pis pis sırıttık. Çünkü biz oyuncuyduk, biz oyungezerdik ve tam bir yılı daha atlatmıştık beraber. "Ocak 2010" klasörüne kaydedilecek şimdi bu... "Ocak 2010". İnanabiliyor musun? Ne kadar çabuk büyüyoruz değil mi?

Biterken çalıyordu: *"Rosemary, oh heaven restores you in life..."*





EN KARA CUMA SONY'NİN

PS3 Slim çıktığında ofiste aklımıza ilk gelen soru şuydu: "Sony bundan kâr edebilecek mi?" Sony tecrübeli bir firmaydı, eğer üretiminde maliyet düşüşü olmasaydı normal PS3'ten vazgeçmek, yerine daha ucuz bir seçenek sunmak için sebebi olamazdı, o yüzden Slim kesinlikle kâr ediyor olmalıydı. Meğerse durum bu değilmiş. iSuppli.com isimli bir internet sitesi Sony'nin yeni bebeğini parçalarına ayırıp her bir bileşenin fiyatını çıkarttı. Buldukları sonuç gerçekten çok acayip: PS3 hâlâ firmasına alet başı yaklaşık 40 dolar kaybettiriyor. Üretimi 336 dolara mal olan PS3 Slim şu an 300 dolara satılıyor, ki bu da geçtiğimiz haftalarda yaşanan Kara Cuma'da (Amerika'da, Şükran Günü'nden sonra gelen ve elektronik alışverişinin tavana vurduğu gün) Sony'nin 17.6 milyon dolar zarar yaptığı anlamına geliyor. Fakat PS3 hayranları üzülmesin, analistler Sony'nin yakında ucuzlatamadığı tek birim olan Blu-Ray okuyucusunu da ucuzlatmayı başaracağını ve en sonunda PS3'ten kâr etmeye başlayacağını tahmin ediyor. Analistler de her PS3'ün yanında satılacağı varsayılan tek bir oyunla Sony'nin zaten epey bir kâr yaptığının farkında gerçi ama konu o değil...

CONSOLE

DİKKAT! SPOILER HABERİ!

Gelmiş geçmiş tüm konsol nesilleri arasında en uzun ömürlü olmaya aday 360-Wii-PS3 neslinin sonuna bir hayli uzağız. PS3 atlattığı onca arbededen sonra yeni yeni kendini buldu, Natal neredeyse 360'ı 720'ye çevirecek bir yenilik olarak gelme hazırlığında ve Wii HD dedikoduları aldı başını yürüdü. Evet üç konsolun da önünde hâlâ uzun soluklu projeler, ömür uzatan sihirli teknolojiler var ama son gün geldiğinde sorulacak olan o meşum "en çok hangisi sattı" sorusunun cevabı şimdiden verildi. Oyun endüstrisi alanındaki araştırmalarıyla meşhur FEDAR şirketi, geçen yıllara ve önlerindeki tahmini yaşam sürelerine bakarak bu neslin en çok satacak konsolu hakkında bir tahmin raporu yayınladı. Şirketin ünlü analisti Jesse Divnich, Wii'nin berbat bir üç yıl, PS3 ile 360'ın ise harika üçer yıl geçirmesi durumunda bile (ki bu senaryoya göre Wii'nin üç yılda sırayla %25-30-50 satış düşüşü yaşaması, PS3 ve 360'ınsa üç yılda satış artışlarını %30'a kadar çıkartması gerekiyor) kazanacak olan Wii'dir diyor. Analistin hesapları doğruysa, düşük ihtimalli bu senaryo doğrultusunda bile 2013'te Wii, PS2'nin ilk gününden itibaren yaptığı toplam satışa ulaşacak ve bu neslin en çok satan konsolu olacak. Bu analiz sayesinde de dergicek ürettiğimiz "Miyamoto ile Iwata Wii çıkmadan yüksek satış karşılığı ruhlarını şeytana sattılar" teoremini kanıtlıyor. E yani, oynanacak oyun yok bu konsolda, hâlâ nasıl satıyor?



AYDIN HAVASI

> Green Day: Rock Band duyuruldu. Harmonix'in söylediğine göre oyundaki Green Day parçaları diğer Rock Band'lerle paylaşılabilecek ve bu ilişki çift taraflı işleyecek.
> Bütçem çıkışmazsa uğruna aç kalmayı bile göze aldığım Heavy Rain'in artık bir çıkış tarihi var: 26 Şubat 2010.
> Dante's Inferno'nun Divine Edition'ı Dante'nin Inferno'sunun dijital bir kopyasını içerecek. Evet, Dante Alighieri'nin Inferno'sunun. Şaka yapmıyorum ama yapıyor olmayı diledim gerçekten bir an.
> Take-Two 2009'un en hızlı satan fikri mülkü Borderlands'in onlar için "uzun soluklu ve önemli" bir fikri mülk olduğunu belirtti. Devam oyunu geliyor yani?
> 15 yıl önce ne olmuş olabilir? Birçoğunuz doğmuş, okula başlamış, belki de çocukluk aşkınızla tanışmış olabilirsiniz ama konu o değil. 15 sene önce PlayStation markası hayatımıza girdi. Zaman ne kadar çabuk geçiyor yahu.



MODERN VIRFARE

Eğer Modern Warfare 2'yi Xbox 360'ınızda çevrimiçi oynuyorsanız (oradasınız biliyorum!) bu önümüzdeki birkaç ay sizin için sıkıntılı geçebilir. Halihazırda PC'lerde sorun üzerine sorun yaşayan, önce dedicated sunucu yokluğu sonra da oyuncuların oyunu kırmaya yönelik azmi yüzünden çok oyunculu krallığı hafiften sarsılan MW2, konsollarda da sıkıntı yaşıyor. Oyunumuz hayatına PC sürümünün bir modu olarak başlayıp PC'nin kuzeni 360'a hack yardımıyla eklenen bir sorundan muzdarip. Bu sorun, oyuncunun sınırsız kurşuna sahip olmasını sağlarken reload yapmasına izin vermemek gibi tuhaf bir karaktere sahip. Yine de buraya kadar bir problem yok. Sonuçta bu bir hack, her yazılım yüzde yüz güvenli olamaz, bunu biliyoruz, eh 360 da mükemmel korunaklı bir alet sayılmaz.

Hadisenin renklenmeye başladığı yer sorunun yayılış biçimi. Olay şöyle ilerliyor: Kurban, hack'e sahip olduğunu bilmediği bir oyuncunun bilgisayarından host edilen bir maça tamamen masum sebeplerle giriyor ve birden kendisi de aynı hack'in taşıyıcısı oluyor. Kullanıcı bu andan sonra bir "private match"e ev sahipliği yaparsa artık o da maça katılan diğer oyunculara virüs yayıyor. Beraber oynadığınız oyunculardan birinde bu sorun varsa ama host'ta yoksa siz katiyen bu hack'i kapmıyorsunuz. Ya bunun yayılışı biraz AIDS'e benzemiyor mu? Benziyor hakikaten.

MASTER



KONSOL TOP 20

Uncharted 2'nin bir ayda listeden çıktığı bir dünyaya çocuk getirmek istemiyorum.



1 Call of Duty: Modern Warfare 2
FPS PC, PS3, 360 Activision
Demek ki modern savaşlar ne içinmiş çocuklar? Para kazanmak için!

#	Oyun	Tür	Platform	Yayıncı
02	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
03	Assassin's Creed II	Aksiyon	PS3, 360	Ubisoft
04	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
05	FIFA 10	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
06	New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo
07	Mario & Sonic At Olympic Winter Games	Spor	Wii	SEGA
08	Just Dance	Eğlence	Wii	Ubisoft
09	Forza Motorsport 3	Yarış	360	Microsoft
10	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
11	Lego Indiana Jones 2: Adventure Continues	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
12	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Macera	DS	Nintendo
13	Left 4 Dead 2	FPS	PC, 360	Valve
14	Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
15	Professor Layton and Pandora's Box	Macera	DS	Nintendo
16	F1 2009	Yarış	Wii, PSP	Codemasters
17	WWE Smackdown vs. Raw 2010	Dövüş	PS2, PS3, PSP, 360, Wii, DS	THQ
18	Need for Speed: Shift	Yarış	PC, PS3, 360, PSP	EA Games
19	Pure	Yarış	PC, PS3, 360	Disney Interactive
20	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	DS	Nintendo

ŞİMŞEK YÜNÜ!



Mega Man serisine aşina büyümüş bir nesil değiliz, zira ne ana karakter ne de oyunları bizim kültürümüze hitap edebilecek şeyler olmadı hiçbir zaman. Fakat yine de bu durum Mega Man'in ülkemizde ufak, dünyadaysa çok büyük bir kitlenin en sevgiyle andığı serilerden biri olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Gerçi 90'lardan sonra çıkan neredeyse tüm Mega Man'lerin kalite olarak ilk üç dört oyunun çok altında kalması, bir nesli bu seriden ciddi şekilde soğutmayı da başardı. İşte bu durumdan pek hoşnut olmayan Capcom, 2008'de Mega Man'i yeni indirilebilir oyunlar furyasından da faydalanıp tamamen iki boyutlu bir şekilde WiiWare/XBLA ve PSN için piyasaya sürmüştü. Bu formül tutmuş gibi gözüküyor, zira serinin 10. oyunu da aynı Mega Man 9 gibi Atari döneminin tüm izlerini (müziksel, grafiksel ve oynanışsal) taşımayı misyon edinecek.

Nintendo Power dergisinde duyurulan oyun, Mega Man 9'a göre çok daha kolay oyun modları, biri Proto Man olmak üzere iki yeni oynanabilir karakteri ve şimdilik bir tanesi açıklanmış dokuz boss'uyla geliyor. Açıklanmış boss ise... ee... Sheep Man. Evet. Kendisinin ana saldırısı "şimşek yünü". Evet, Mega Man asla yaratıcı boss isimlerine sahip bir oyun olmadı, yine öyle. Ama merak etmeyin, eğer platform oyunlarından hayatınızın herhangi bir noktasında zevk aldıysanız ve "oyunlar niye kolaylaştı" diye hayıflananlardansanız, benim gibi Mega Man 10'u haşin bir şekilde beklemelisiniz. Beklemezseniz Sheep Man çarpar, Goyun da bozulabilir.



RYU HAYABUSA, KRAL BENİM! -VOLKAN TURAN

Çocuk olmak çok kafa karıştırıcıydı benim için. "Ne olmak istiyorsun" diye bir soru vardı mesela hayatımızda. "Bir şey olmak" ne demek, daha onu bile bilmiyorken "bir şey olmam" gerektiğini hissetmeye ve etrafa "onun gibi olmak" için bakmaya başlamıştım. Rocky'yi izler, boksör olmaya karar verirdim, böylece herkesi dövebileceğimi sanırdım. Bir hafta sonra Karate Kid olmak daha cazip gelirdi. "Yok yok, komşunun oğlu çok seviliyor, ben de doktor olmalıyım" derdim sonra. Babam da "futbolcular iyi para kazanır" demişti, futbolcu olayım bari. Hayır be, Bruce Lee olacağım ben! "Olm Bruce Lee'yi herhangi bir ninja dövebilir, onların yıldızları vağğğhrr" diyen arkadaşım da haklı olabilirdi, en iyisi ninja olmaktı. Çatılardan sessizce ilerleyebilir, sayısız taklalar atabilir, kılıcımla pırasanın zarını alabilir, hatta özel tozumu yere atarak yok bile olabilirdim! Bu hayalim yüzünden, dünyanın en kötü filmleri arasına giren American Ninja 5'i kaç kez izledim, sayısını hatırlamıyorum bile… Tabii ki daha sonra bıngıldağım sertleştikçe gördüm ki ne ninja olunca para veriyorlar, ne de öyle insanı yok edebilen bir toz falan var. İşte ninjalığın mesleğinden vazgeçip oyunlarına yönelişimin hikâyesi budur sevgili okur…

BÜTÜN NİNJALAR KAPLUMBAĞA DOĞAR

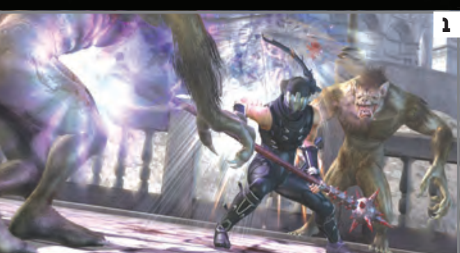
O günden bugüne kadar oynadığım tüm ninja oyunlarından bahsetmek isterdim ama derginin yarısını buna ayırmaya gerek yok diye oturduk, bir karar verdik: Ben size son oynadığım ninja oyunundan, yani Ninja Gaiden Sigma 2'den bahsedeceğim. NGS2 yepyeni bir Team Ninja oyunu değil, adından da belli olduğu gibi ikinci oyunun Sigma hali, yani önceki halinin üzerinden geçilmiş. Bu şu demek oluyor: Eğer 2008 çıkışlı ikinci oyunu oynamışsanız, çok büyük sürprizler beklemeyin ama tabii ki Team Ninja da aynı oyunu piyasaya sürecek kadar süzme değil. Aksine oyunu daha iyi hale getirmek için ellerinden geleni yapmışlar.

PS3'e özel olarak yapılan NGS2, aradan geçen bir yılı aşkın sürede görsel açıdan kendisine biraz çekidüzen vermiş. 720p olarak aksiyon oyunu sevenleri etkileyecek bir çehreye bürünebilmiş. Oyunu rakiplerinden ayıran "sinematik" özelliği de tam gaz devam ediyor. Öyle ki oyunun her yanından asalet ve karizma akıyor. Oynayabildiğiniz tüm karakterler, karşınıza çıkan irili ufaklı tüm düşmanlar, hatta mekânlar bile ağzınızı açık bırakacak kadar çarpıcı. Buraya kadar her şey harika ama ne yazık ki *God of War*'un mükemmel yaptığı şeyi yani kamera sistemindeki kusursuzluğu NGS2 başaramıyor (önceki oyunlar da yapamamıştı zaten). Bu denli aksiyon dolu oyunlarda kamera sistemi yapmak zor iştir eyvallah ama bu oyunda "bug" diyip geçemeyeceğimiz kadar çok kamera hatasına rastlıyoruz. Kamera bir bakıyorsunuz duvar arkasına saklanmış, bir bakıyorsunuz atladığınız mekâna peşinizden gelmiyor ya da düşmanın olduğu tarafa dönmüyor, kör noktalarda size pek yardımcı olmadığı gibi işinizi de zorlaştırıyor. R1 tuşu kamerayı yenilese de, bu seçenek de acınızı sadece birazcık azaltabiliyor. Yine de NGS2'nin bir önceki modeline göre kamera hatası sayısının daha az olduğunu söyleyeyim, içiniz biraz olsun rahat etsin.

Eğer NG'yle yeni tanışma niyetindeyseniz, ikinci oyundan başlamanızda bir sakınca yok. Daha sonra ilk oyuna dönseniz de çok şey kaybetmez, sürprizleri kaçırmış olmazsınız. Nitekim her iki oyunda da konu namına pek bir şey bulamayacaksınız, zaten gerekmiyor da. Mesela Sigma 2'nin konusu Ryu Hayabusa ile Tokyo'daki köyünüzden başlayıp New York sokaklarına kadar gidişinizden ibaret. Bu sırada birbirinden ucube 15 kadar boss ve hayal gücünüzü aşacağı kesin manzaralarla karşılaşacaksınız. NG bu konuda zaten oldukça ilginç bir tada sahip ve ben çok seviyorum absürtlükle fantezi arasındaki bu geçişleri. Eminim ki yeni oyuncular da sevecektir.

ZORLUKTAN KENDİNİZİ KESECEKSİNİZ

Ninja Gaiden'ı *Devil May Cry*, *God of War*, *Heavenly Sword* gibi rakiplerinden ayıran belki de en büyük özelliği *zor* oluşu. Bunun nedeni de,





1- "Vampir miyiz ki kurt adamlarla işimiz olsun" demeye fırsatınız yok, saldırın!

2- Yeri gelecek Budha heykeli, yeri gelecek Özgürlük Anıtı birer düşmanınız olarak karşınıza çıkacak.

oyundaki savaş mekaniğinin aslında göz ardı edilemeyecek kadar iyi olması. Örneğin *God of War*'da birkaç dakika içinde farkına bile varmadan yüzlerce düşmanı öldürebilirsiniz ve bu düşmanların hiçbiri de aklınızda kalmaz ama NG'da en ufak bir düşmanı öldürmek bile "işte budur!" havalarına girmenize neden oluyor çünkü o düşmanı yenebilmek için gerçekten ter akıtıyorsunuz. Eskiden de böyleydi ama yeni oyunda iyice tavan yapmış durumda zorluk. Teke tek kaldığınız bir ufak düşman bile, bir anda yarı enerjinizi alabiliyor. Üstünüze atlayıp kendisini patlattı mı, sinir olmamak elde değil. Ya da bir kombonun ortasındasınız diyelim, normalde diğerleri arkadaşının ölüşünü izler, sonra size saldırır ama NGS2'de sektirmeden, topluca üstünüze çullanıyorlar. Bu da oyun boyunca soluk bile almadan, ezbere takılmadan, gerçekten yeteneğinizi kullanarak ilerlemenizi gerektiriyor.

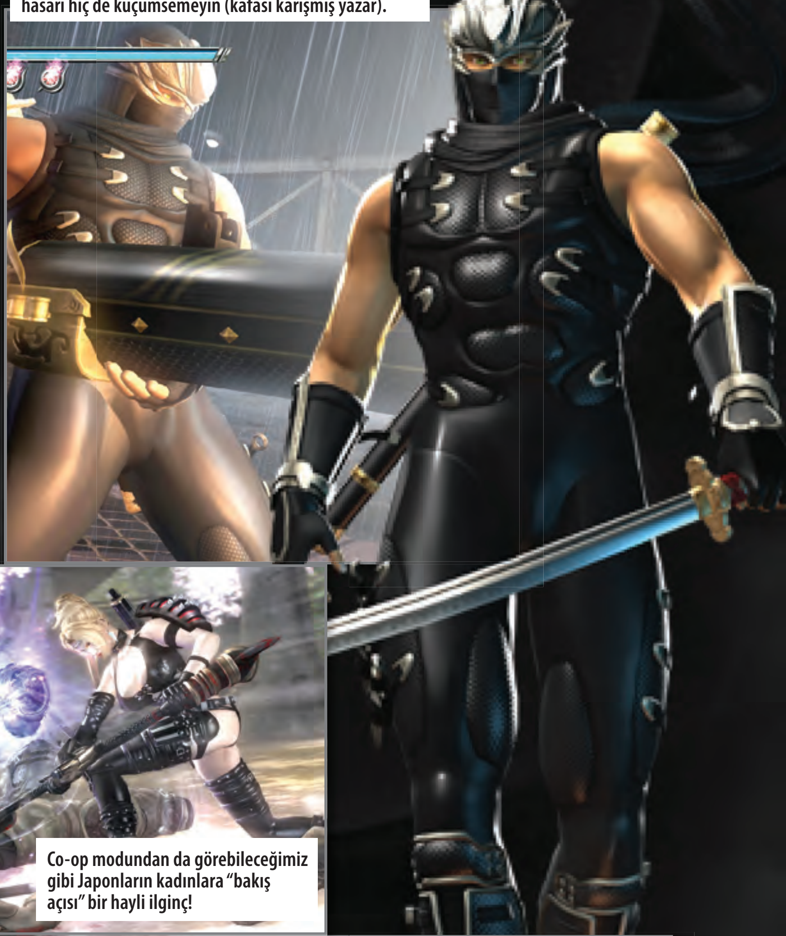
Diğer oyunlarda karşı saldırı yapmadan da yolunuzda ilerleyebilirsiniz ama bu oyunda asla. Hatta bazı boss'ları sırf bu taktikle yeneceksiniz. Oyundaki her düşmanın birtakım zayıf yönleri var. Hangi durumlarda nasıl saldırıyor, hangi silaha karşı hassas, kaç vuruşta ölüyor, yakındayken ne yapar, uzaktayken ne yapar, bunların hepsini öğrenmek zorundasınız. Oyunun ilk birkaç bölümün laylaylom geçmesine bakıp aldanmayın, bir noktadan sonra direkt cehennemde buluyorsunuz kendinizi. Düşmanları analiz etmeli ve tamamıyla hatasız oynamalısınız oyunda ilerlemek istiyorsanız. Yoksa aynı bölümü tekrar tekrar oynamanız kaçınılmaz.

Tamam, insanı başarmaya zorlayan oyunları seviyoruz ama bu defa zorluk seviyesinin çok dengeli ayarlandığını söyleyemeyeceğim. Bazı bölümlerde düşman sayısı aşırı artıyor, bazı bölümlerdeyse in cin top oynuyor. Normalde oyunda ilerledikçe, güçlendikçe yapay zekâ da, boss'lar da güçlenir ama NGS2'de bu mantığa bağlı kalınmamış. Oyunun ortalarındaki bir boss sizi başlardaki bir boss'a göre daha az uğraştırabiliyor, sonraki bölümdeyse tekrar tersi geçerli hale geliyor. Özetle, zorluk dengesine ayak uydurmak güç. Ama tüm hareketlerinizi ezberledikten ve zamanlamalarında ustalaştıktan sonra oturduğunuz yerde kabararak oynamaya devam ediyorsunuz.

BEŞ PARASIZ NİNJA

Bunu yaparken de silahlarınızı güçlendirmeniz gerekiyor elbette. Kazandığınız puanvari şeylerle silahları güçlendirebilirsiniz (ilaçlar satın alabilirsiniz) ama bir anda silahınızı son seviyeye çıkartmanıza izin yok. Örneğin tüm silahlarınız ikinci seviyeye çıkmadan, üçüncü seviye hiçbir silahınızı kullanamazsınız. Böylece oyundaki tüm silahları kullanıyorsunuz ve saf aksiyona bir kat daha derinden giriyorsunuz (Sigma 2'de denge uğruna bazı silahlardan vazgeçilmiş). Tabii yine favori silahlarınız olacak, orası ayrı. Yakın mesafe mi, uzak mesafe mi, ağır ama güçlü mü yoksa hızlı ama zayıf silahlar mı stratejinize uyuyor; tamamen size kalmış.

Hikâye cezbedici olmayabilir ama kullanabildiğiniz dört farklı karakterin (ki *Dead or Alive* oyuncuları iki tanesini çok sever) kendi çapındaki maceraları konuyu bir nebze olsun kayda değer kılıyor. Ayrıca bir süre sonra "ilerle - boss'u öldür - daha da ilerle" metodundan sıkılırsanız online arenada, 25 kadar görevi ister tek başınıza isterseniz online başka bir oyuncuyla, hiç takılma yaşamadan oynayabilirsiniz. Birlikte oynarken kim daha çok düşman keserse, ganimet de ona kalıyor. Buradan aldığınız puanlarla küresel puan sıralamasına girebiliyorsunuz ama orada adınız görmek için gerçekten usta olmalısınız. Zira oyundaki zorluğu her saniye avuçlarınızdaki ter damlaları eşliğinde hissediyorsunuz.
Yine de zor seven oyunculardan biriyseniz ve çocukluğunuzu ninja yıldızlarıyla harcamışsanız, pek alternatifiniz yok. İçiniz rahat, kılıcınız ıslak olsun. @



Ryu'nun son silahlarından olan bu cep silahının vereceği hasarı hiç de küçümsemeyin (kafası karışmış yazar).



Co-op modundan da görebileceğimiz gibi Japonların kadınlara "bakış açısı" bir hayli ilginç!



Ryu'nun "ultimate teknik" hareketi (kırmızı renk olana kadar tuşa basılı tut) oyunun en güzel seri kombolarından biri.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dövüş animasyonları
+ Yapay zekâ
+ Boss bölümleri
+ Online modları
- Yükleme süresi
- Kamera sistemi
- Zorluk seviyesinin dengesizliği



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ryu Hayabusa'nın artistik kombolarını bir de Sigma 2'de deneyin bakalım. Ama bu sefer fena karşılık verecekler, uyaralım.

8.1

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC PS2 **PS3** Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Tecmo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +16
> **Web Sitesi:** www.ninjagaidengame.com

GRAND THEFT AUTO IV Episodes From Liberty City

LIBERTY CITY'DEN ÖNCE SON ÇIKIŞ – FURKAN FARUK AKINCI

Şanslı Xbox 360 sahiplerine kıldınız değil mi? Xbox Live'dan ban yedikleri zaman PS3 ve PC'lerinize daha bir sıkı sarılıp uzaktan kıs kıs gülmüştünüz. Heyhat, gülme sırası yine onlarda... Çünkü 360'ın hemen yanına bir adet Episodes from Liberty City (ELC) DVD'si döşemiş durumdalar. İlla ki Live'dan indirmek zorunda olmadıkları için sipariş vererek o altın değerindeki diske sahip olabiliyorlar. Ve tahmin edebileceğiniz üzere, isminde GTA geçen her nesne gibi bu da piyasadaki çoğu oyunun kat be kat daha fazlasını sunuyor. Öyle bir disk ki bu "Episodes" dese bile kendine, neredeyse GTA IV'ün kendisi kadar, hatta daha bile uzun bir oyun süresi sunuyor. Ve öyle bir disk ki bu, oynayamayana salya akıttırıyor, camdan baktırıyor. Şimdi yerimiz dar, direkt konuya girelim. ELC'de GTA IV için Xbox 360'a özel olarak yayınlanan iki bölüm olan *Lost & Damned* ve *Ballad of Gay Tony* bulunuyor. Daha önce Lost & Damned'i ve motorcularını bu sayfalarda konuk etmiştik. O nedenle direkt Ballad of Gay Tony'e ve ELC'nin getirdiği diğer yeniliklere bakalım.

VE TONY VE LOPEZ VE TUHAF HAYATLARI

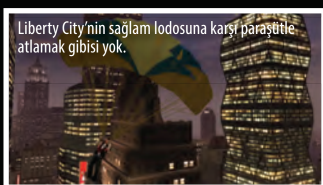
Niko Bellic'in en heyecanlı macerasını hatırlıyor musunuz? Hani, o bankada başlayıp sokaklara sıçrayan, ardından metro hattında devam eden banka soygununu? Ballad of Gay Tony (BGT) işte o görevle açılıyor. Adamımız Luis Fernando Lopez, bizim şaşkın çetenin bir rehinesi durumunda. Şehirdeki gece hayatının tanınan simalarından, iki gece kulübü sahibi olan Tony Prince'in da ortağı ve koruması ayrıca. Adamımız aynı zamanda kendi hesabına kirli işler de çeviriyor. Oyuna başladığınız anda zaten Lopez'in dünyasının biraz daha değişik olduğunu fark edeceksiniz. Rockstar, GTA'nın her bir karakterini işlerken bu karakterlerin hayata bakış açılarını oynanışa o kadar iyi yansıtıyor ki oyunun havası tümden değişebiliyor. Niko şehre tamamen yabancı olan bir Doğu Avrupalıydı ve bunu çok net hissediyorduk. Aynı şekilde Lost & Damned'de de Johnny Klebitz'i ve içinde bulunduğu sert çete yaşamını bizzat yaşadık. BGT'deyse Liberty City'nin gece yaşamını olanca iğrençliğiyle görüyoruz. Parıltılı ve gösterişli yaşamın gerisinde dönen dolapları, oyunun görev çeşitliliği sayesinde iyice görme şansımız oluyor. Spoiler olmasın diye detaya girmeyeceğim ama helikopterlerde savaşacak, paraşütle şehirde salınacak, kafes dövüşlerine katılacaksınız. Tony'nin gece kulüplerinin güvenliğini denetleyecek, içki içecek ve çılgınlar gibi dans edeceksiniz. Arada da küçük yaramazlıklar olacak…



Elbette bu bahsettiklerim sadece buzdağının görünen kısmı. Diğer yandan artık tüm görevlerde, o görevi bitiriş zamanınıza ve görevlerin özel kriterlerine göre puan alıyorsunuz. Bu puanlar oyunu bitirdikten sonra Live'a gönderiliyor. Ayrıca bitirdiğiniz görevleri teker teker baştan oynama şansınız da var. Yeni birkaç silahın yanında, yapışkan bombalar, yeni spor arabalar, bir uçak ve iki yeni helikopter de içeriğe can katıyor. Paraşütle atlama ve skydiving gibi mini oyunlar da hem tek kişilik senaryoda, hem de çok oyunculu modlarda son derece eğlenceli dakikalar yaşatıyor.

FARKLILIK DEMİŞKEN…

Bildiğiniz gibi paket içindeki iki bölümü de daha önce indirilebilir içerik olarak bulabiliyordunuz. ELC'yi disk halinde edindiğiniz takdirde birtakım küçük değişiklikler sizi bekliyor. Biz burada belirtelim, tercihi siz yapın. Öncelikle iki bölümü de Live üzerinden indirirseniz 300 şarkılık bir radyonuz olacağını belirtelim. Yani bu şekilde içerik olarak satın alınan bölümlerde GTA IV'ün orijinal radyolarını da dinleyebiliyorsunuz. Ya da orijinal GTA IV'ü oynarken yeni bölümlerdeki müziklere de ulaşabiliyorsunuz. Fakat kutulu alırsanız, oyunu sabit diske kursanız bile radyolar kombine olmuyor. Episodes radyoları da 150'den fazla şarkı içeriyor. Diğer taraftan Lost & Damned'i Episodes diskiyle edinenler, bölümü içerik olarak eskiden indirmiş oyuncuların lobilerine katılamayacak. Zira haritalar diskte güncellenmiş olarak geliyor. Oyunun bir diğer kötü yanı da iki bölümün orijinal GTA IV'le farklı çok oyunculu lobilere sahip olması. Fakat yer bitti… Toparlamak için fazla vaktim yok. Ne yapın edin bu iki bölümü de oynayın. Özellikle BGT'de unutulmaz anlar yaşayacağınıza bizzat söz veriyorum. Vınnn!



Liberty City'nin sağlam lodosuna karşı paraşütle atlamak gibisi yok.



Helikopterle kapışmak göründüğü kadar kolay değil. Hele bir eliniz alışsın...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Muhtemelen Liberty City'yi son kez turluyoruz ve inanın bu partiyi kaçırmak istemezsiniz.

9.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rockstar North > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (Xbox Live'da) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity





(Soldaki resim) Şu yüz ifadesinin şirinliğine, şu tüylerin güzelliğine bakar mısınız? (dikkat, gözlüklü olan benim)



EYEPET



KEDİNİZ PS3'Ü KISKANIP TIRMALARSA ŞAŞIRMAYIN – SİNAN AKKOL

İşte size fırsat! Şimdiye kadar bir şekilde eşinizi/sevgilinizi oyun dünyanıza katamadıysanız, artık bir şansınız var: EyePet! Üstelik sadece "eşinizin aklını çelmek için" yapılmış bir oyun değil bu, siz de fazlasıyla eğlenebilirsiniz başında.

EyePet çok ama çok sevimli sanal bir hayvancığa baktığınız, onunla ilgilendiğiniz, kıyafetler giydirdiğiniz ve bir sürü mini oyun oynadığınız bir eğlence paketi. En ilginç yanıysa kontrol şekli: PS3 Eye kamerası sayesinde TV'nizin önünde yere çöküp el kol hareketlerinizle kontrol ediyorsunuz Eye Pet'inizi. Ve böylece oyunun grafikleri hakkında ettiğiniz lafların bazılarını aslında evinize söylemiş oluyorsunuz. Yani "grafik güzelliği, evinizin güzelliğiyle doğru orantılı olarak artan" ilk oyun bu :)

EyePet'in kesinlikle en güzel yanı, oyuna ismini veren ve en sevimlisinden bir maymun, kedi, köpek kırması olan evcil hayvanımız (biz kendisine Semiz adını taktık). Hayvancığın hal ve hareketleri o kadar sevimli ki… En taş kalpli bildiğiniz insanı EyePet'le aynı odaya koyun, kapıyı kapatın ve çıkın. On beş dakika sonra geri geldiğinizde o insanı *"Hanimiş benim yavrum! Hanimiş!"* diye halı süpürgesi gibi yerlerde yuvarlanırken bulacağınıza emin olabilirsiniz. Mesela, EyePet'e boya yapmayı gösterirseniz, artık çizdiğiniz şeyleri kameraya tuttuğunuzda aynısını kağıda çizmeye başlıyor. Sonra uzun süre boş bırakırsanız hayvancığı, boya kalemini ağzına alıyor ve öğrettiğiniz çizimleri yere, halıya falan yapmaya başlıyor! (Evinize temizlikçi geldiğinde EyePet'i çalıştırarak zavallı kadıncağızın aklını alabilirsiniz.)



Peki bu hayvancıkla başka neler yapabiliyoruz? Sağa sola koşturmaktan ve zıp zıp zıplamasına gülmekten sıkıldığınızda bile birlikte yapabileceğiniz birçok şey var: EyePet'inizi giydirebilir, tüylerini çok çeşitli şekillerde kesip bir koyuna veya aslana benzetebilirsiniz. Onu elinizle besleyebilir, kirlendiyse güzelce yıkayabilirsiniz. Veya onlarca oyuncağından birini çıkartıp onunla oynayabilirsiniz. Baloncuk oyunu, trambolinde zıplama, pişti gibi birçok oyunu var EyePet'in. Bunların arasında en eğlencelisi de bovling. EyePet'iniz ufak bir rampanın üstüne çıkıp toparlak oluyor, siz de yönünü belirleyip tüm lobutları yıkmaya çalışıyorsunuz.

KART YOK ORDA HOCAM!

İlginç bir özellik, oyuna dışarıdan da oyuncak tanıtabilmeniz. Mesela bir araba, uçak, robot çiziyorsunuz bir kağıda, kameraya tutuyorsunuz. Hayvancığınız da boya kalemini ağzına alıp bunu çiziyor ve hoop! Çizdiğiniz araba oyunda beliriveriyor. EyePet'iniz de üstüne binip salonunuzda şöyle bir gezintiye çıkıyor. Bütün bu oyunlar ve aktiviteler 15 güne bölünmüş dörder görevle birleştirilmiş. Her bir görevi başardığınızda yenileri açılıyor ve başarınıza göre yeni elbiseler, yeni oyuncaklar ve daha bir sürü şey açılıyor.

Oyunu üç şekilde kontrol ediyorsunuz: EyePet'e elinizle dokunabiliyorsunuz (hızla çarparsanız sıçrayıp kaçıyor, kızıyor bir de hayta). Eşyaları elinize almak içinse oyunla birlikte gelen Magic Card'ı kullanıyorsunuz. PS Eye bu kartı tanıyor ve belli oyuncaklarla eşyaların üstüne tutarak, kartın bir şampuan kutusuna, saç kurutma makinesine, tramplene dönüşmesini sağlıyorsunuz. Araba, uçak yarışı gibi oyunlarsa normal DualShock ile yönetiliyor.

SEVİMLİ AMA AKILLI MI?

Peki oynanış sisteminde sorunlar yok mu? Her ilk denemede olduğu gibi, var tabii ki. Bunlardan en önemlisi, kameranın hareketlerinizi algılamakta sık sık sorun yaşaması. Hareketlerinizin ekrana yansıması 1 saniye kadar geç olsa da, buna alışıyor, daha yavaş hareket etmeye başlıyorsunuz. Ama kesin bir sonucu olan bir hareket yapmanız gerektiğinde veya kameraya bir çizimi göstermeye çalıştığınızda algılanmasının bazen dakikalar alması bir süre sonra bıktırıyor. Kameraya böylesine bağımlı bir oynanışta algı sorunlarının çözülmesi gerekirdi.

Bir diğer sorun da, EyePet'in gerçek bir hayvan olduğu illüzyonunun kısa sürede dağılmaya başlaması. Mesela eliniz hayvancığın önüne asla geçemiyor. Bilmiyorum, ama bu çok kolay bir şekilde çözülebilirdi gibime geliyor. Ve keşke EyePet'iniz bir şekilde siz onunla ilgilendikçe gelişse, büyüse, bir şeyleri kendi kendine öğrenebilseymiş… Oyunda öğrenme zannettiğiniz şeyler aslında önceden yazılmış (scripted). Eskilerin hatırlayacağı *Creatures* gibi, gerçekten öğrenen bir yapay zekâ söz konusu değil. Bilmiyorum, birdenbire çok fazla şey mi istiyorum ama hayvanınızla uzun süre ilgilenmemenizin biraz daha ciddi sonuçları da olsaydı (size küsmesi veya hasta olması gibi) oyuna daha bağlayıcılık katardı.

Eğer oyunu oynayacağınız yer çok geniş değilse, zorlanıyorsunuz oynamakta. Çünkü kamera yere doğru bakıyor ve eğer çok kısıtlı bir alan varsa, EyePet'iniz o alanda kocaman kalıyor, hareket alanı küçücük oluyor. TV'ye çok yakın oturmak zorunda kalırsanız da ekranın üçte birini siz kaplıyorsunuz zaten. Fakat benim şahsi çilem, oyunun fotoğraf alma fonksiyonuyla ilgiliydi. Çünkü fotoğrafları silmek, bir yere kopyalamak, USB belleğe atmak tam anlamıyla işkence! Tek bir fotoğrafı silmek veya aktarmak için önce R1'e, sonra Üçgene, sonra tekrar R1'e basmak gerekiyor ki aradaki bekleme süreleriyle birlikte her bir işlem 10 saniye sürüyor! "Hepsini sil", "hepsini seç" gibi seçenekler koymak ne kadar zor olabilir ki?

Sonuç olarak EyePet'i bir "Natal provası" olarak görebilir miyiz? Bence hayır, çünkü buradaki algılama teknolojisi 3 yıl önceki PS Eye'ın uzantısı, tek farkı ilk defa böyle sanal bir yaratığın salonlarımıza konuk olması. Lakin bu, EyePet'i yenilikçi ve en azından bir kere yaşanması gereken bir deneyim olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Almasanız da bir gün bize gelin, hep birlikte yuvarlanalım halıda!



Burada elimin altına sıkışmış gibi gözükmesine bakmayın. EyePet sizden ayrı bir katmanda duruyor.



Semiz sevildikçe, önce sırtüstü yatıyor, sonra da uyuyup rüya görmeye başlıyor.

> **Tür:** Hayvancık > **Yapım:** Sony > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony (189 TL, PSEye ile) > **Yaş Sınırı:** Herkes > **Web Sitesi:** www.eyepet.com/

SON KARAR

	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	☆☆☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

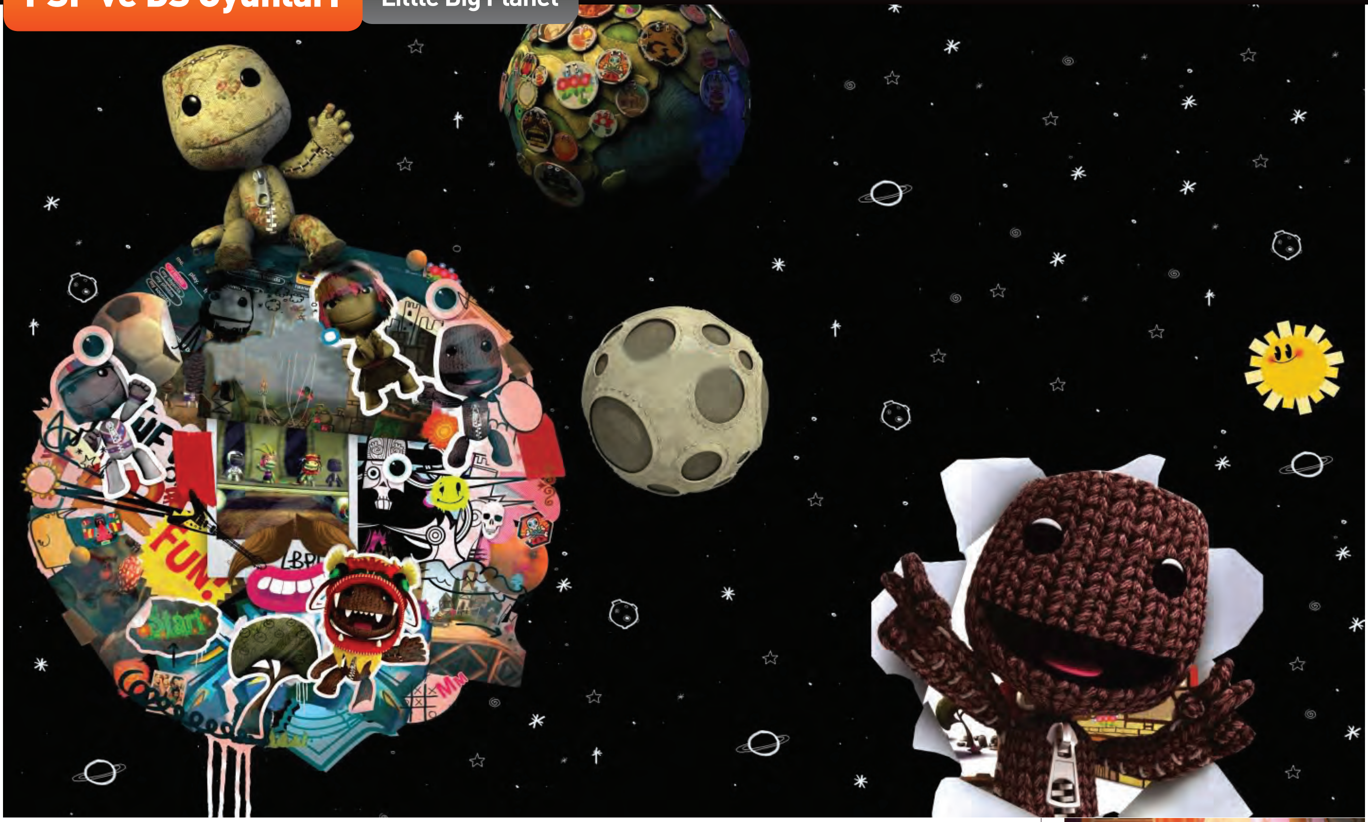
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Kendinize mukayyet olun, agucuk bugucuk derken yerlerde çok oturup kendinizi hasta etmeyin.

7.2

PC | PS2 | PS3 | Wii





LITTLE BIG PLANET

OYNAYANIN HAYALLERİYLE BEZENMİŞ KÜÇÜK, BÜYÜK BİR DÜNYA! – CAN ARABACI

Geçtiğimiz sene (özellikle dergi partilerinde :) en çok oynadığımız oyunlardan biriydi Little Big Planet. Partinin ve gecenin ilerleyen saatlerinde herkesin hiperaktifliği yavaş yavaş yerini yorgunluğa bırakıp da ortalık sessizleşmeye başlarken birkaç kişinin oyun odasına kaçıp PS3 karşısında LBP oynamaya başlamasına alışmıştık. Little Big Planet'in eğlencesinin ardındaki formül, oyunu dört kişi bir araya gelip oynamanızda yatıyordu. Bitiş noktasına ilk ulaşan olabilmek için yaptığınız amansız yarışta rakibinizin Sackboy'unu çekiştirip tuzaklara sürüklemek ya da bulmacaları beraber çözdükten sonra hiç beklemediği bir anda takım arkadaşınızın suratına bir tane geçirmek çok eğlenceliydi. O yüzden PSP versiyonunda çok oyunculu mod olmayacağını duyduğumda işin bütün tadının kaçacağını düşünmüştüm. Zira eğer maceralarımı arkadaşlarımla paylaşamayacaksam, Little Big Planet içinde sackboy olan bir platform oyunundan fazlası olamazdı. Bu konuda hem yanıldım, hem de haklı çıktım aslında. Yanıldım, çünkü Küçük Büyük Dünya'nın o eşsiz bölüm tasarımları kendilerini daha da geliştirerek sizi Sackboy'larla dolu o hayal dünyasının içine çekmekte PS3 versiyonu kadar -hatta daha da fazla- başarılı. Haklı çıktım, çünkü multiplayer olmadan yine de bir şeyler eksik hissediyor insan.

Oyunun PS3 versiyonundan tek eksiği multiplayer da değil maalesef. Sackboy'lar ufalıp el konsolu boyutuna inerken gardropları ve yetenekleri de küçülmüş anlaşılan. Ne yazık ki Sackboy'ları istediğimiz gibi özelleştirme konusundaki seçeneklerimiz PS3'teki LBP kadar geniş değil. PS3'te her fırsatta elini kolunu sallayıp şekilden şekile giren Sackboy'lar bu yeteneklerinin çoğunu da kaybetmiş durumda. Sadece PSP'nin sol tarafında bulunan yön tuşlarını kullanarak mutluluk, korku, üzüntü ve öfke gibi dört ruh halini seçebilme imkânımız var. L tuşuna basılı tutarak yön tuşlarına basarsak da o an Sackboy'un içerisinde bulunduğu ruh haline göre belli bazı hareketleri yapabiliyoruz. Sackboy'ların hareketlerinin azalması pek hoşuma gitmedi açıkçası.

ÇUVAL ÇOCUĞUM BENİM

Little Big Planet'in PSP versiyonu sanki kötü bir oyunmuş gibi bir hava yarattığımın farkındayım. Eğer PS3 versiyonunu oynamamış olsaydım bu konudaki düşüncelerim daha farklı olabilirdi ama onu oynamışken oyundan çıkarılan özellikleri aramadan edemiyorum. Ancak merak etmeyin, oyunun iyi yanları da oldukça fazla ve onlardan bahsedeceğim kısma da geldik zaten.

Oyunun bir kere en büyük artısı, orijinalinden bile başarılı olan bölüm tasarımları. Her ne kadar tek kişilik senaryo kısmı bir çırpıda bitecek kadar kısa olsa da, bütün bölümler özene bezene yaratılmış. Sürekli değişen oynanış dinamiği sayesinde aslında tek yaptığınız toplayabileceğiniz kadar çok puan toplayarak bitiş noktasına ulaşmak olsa da, iki nokta arasında yaptıklarınız ejderha avlamaktan jetpack kullanarak uçmaya kadar çok geniş bir yelpazede şekilleniyor. Bu çeşitlilik ve akıllıca hazırlanmış bulmacalar sayesinde uzun süre hiç sıkılmadan oynamak mümkün.

Little Big Planet, kendisinden kırpılan tüm özelliklere rağmen iyi ki PSP'lerimize gelmiş. Eksilen tüm yanlarına inat insanı kendine çeken garip cazibesiyle hâlâ oynaması inanılmaz keyifli bir oyun. Sackboy'unuzu oradan oraya zıplatıp bulmacaları çözerken oyunun hayallerle bezeli dünyasından hiç çıkmak istemeyeceksiniz. Ah bir de bu hayallere takım arkadaşlarımızın sackboy'larını tokatlamanın zevkini ekleyebilseydik...

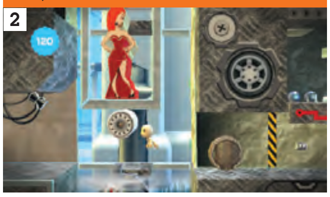


Çoğu bulmacayı fizik motorunu ve kurallarını kullanarak çözeceksiniz. Tabii ufacık sackboyların o çubuğu nasıl tutup aşağı çektiğini sormayın, fizik kuralları dediysek o kadar da demedik!



1- İşte nice aksiyon oyununa taş çıkaran, büyük kötü ejderha tarafından kovalandığımız sahne! Tam ağzındaki hedef tahtasından vurun!

2- İşte Sackboy'ların küçüklü büyüklü dünyalarından biri!



SON KARAR (PSP)

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

LBP dünyasında kaybolmak PSP sahiplerinin de hakkıydı. Teşekkürler Sony!

8.9

> **Tür:** Platform > **Yapım:** SCEA > **Dağıtıcısı:** Media Molecule > **Yaş Sınırı:** - > **Web Sitesi:** http://www.littlebigplanet.com/

ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

KÜÇÜL DE CEBİME GİR ALTAIR – CAN ARABACI

Bloodlines'ı oynamaya başladığım anda söylediğim ilk şey "Ee, gayet de Assassin's Creed bu?!" oldu. E tabii el kadar konsola inince oyun, orasını burasını kırpsınlar diye beklemiştim aynen DS versiyonundaki gibi. Ancak bildiğiniz AC'yi alıp hiç bozmadan avuç içi kadar konsola sığdırmayı başarmışlar. Bunun iyi olduğu kadar kötü yanları da var tabii. Oynanışın rahat olması ve eğer daha önce AC oynadıysanız kendinizi evinizde gibi hissetmenizi sağlaması dışında, ilk AC'nin düştüğü hataların çoğunu da aynen tekrarlıyor olması pek hoş değil.

Bu sefer Altair'i geride kalan az sayıda Tapınak Şövalyesini avlaması için Kıbrıs topraklarına yolluyoruz. Kronolojik olarak ilk oyundan sonra, ikinci oyundan önce geçiyor yani hikâyemiz. Ancak eğer değişik bir şeyler bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz, zira yaptığımız şeyler yine klasik görev rutinleri ve arada bir de büyük suikastlar düzenlemekten ibaret. Dövüş sistemi ilk oyunda olduğu gibi karşı-saldırı mantığına dayanıyor temel olarak ve ilk başlarda çekici gelse de o kadar basit ki bir süre sonra sıkılmanız maalesef işten değil. Bir ara oyun biraz daha zor olsun diye ellerimi arkamda bağlayıp tuşlara burnumla basarak dövüşmeyi bile düşündüm, gerisini siz düşünün artık (peki tamam, abartmış olabilirim biraz).

Assassin's Creed'den aynen aktarılan tüm eksilerine rağmen çatılar arasında seke seke dolaşmak, yüksek bir noktadan rakibinizin tam arkasına atlayıp işini sessizce bitirmek hâlâ eğlenceli olabiliyor. Ya da oyun sizi sessizliğe ve gizliliğe zorlasaydı olabilirmiş. Suikastçı moduna kendiniz bürünmediğiniz sürece oyun sizi buna zorlamıyor maalesef. İlk oyunu beğenmiş olanların bunu da beğeneceğine şüphe yok, ancak ilk oyunun oynanış rutininden bıktıysanız Bloodlines'a karşı hisleriniz de pek farklı olmayacak.



Maria'yla Altair'in ilişkisi Bloodlines'daki ilk karşılaşmalarından sonra iyice garipleşiyor.




"Kalk, yerine yat" dedim, dinletemedim bir türlü...

SON KARAR (PSP)

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Altair'in Kıbrıs'taki hikayesini öğrenmek için deneyebilirsiniz. Ama 2. oyunun muhteşemliğini beklemeyin.

7.0

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Griptonite Games > **Dağıtıcısı:** Ubisoft > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** http://www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=7778

STAR WARS BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON

BİR KLONU ÇOK SEVDİM, O BENİ HİÇ SEVMİYOR – CAN ARABACI

Star Wars oyunları artık o kadar kötü olmaya başladı ki, Battlefront serisini çok sevmeme rağmen Elite Squadron'a dönüp bakmak aklımın ucundan bile geçmedi bir süre. Ta ki bir arkadaşım "DS versiyonunu oynuyorum, süper hikâye yapmış adamlar" diyene kadar.

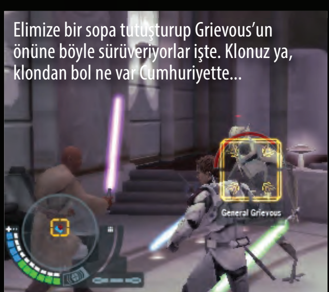
Oyunun hikâyesi sahiden de ilgi çekici. Doğrudan bir Jedi'ın genlerinden yaratılan iki klon kardeşin Klon Savaşları döneminde başından geçenleri anlatan hikâye, şu ana kadar (PC versiyonları da dahil) Battlefront serisinde işlenenlerin en iyisi.

Oyunu duyduğum andan itibaren aklımı hikâye kadar kurcalayan bir soru daha vardı: Oynanışın nasıl olacağı. PSP üzerinde online bir aksiyon oyununa doğru düzgün bir oynanış sistemi oturtmanın zor olduğu bir gerçek. Battlefront'un da bu konuda biraz eksik kaldığını söylemek yanlış olmaz. Alışana kadar, hatta alıştıktan sonra bile kontroller size biraz işkence edecek. Fakat eğer oyunun bir hayli dikenli bu aşamasına katlanmayı başarabilirseniz oyun çabalarınızı ödüllendirmeye başlayarak eğlenmenizi de sağlayacak. Daha ilk görevlerden birinde Mace Windu'yla birlikte General Grievous ve onun korumalarına karşı savaştığınızda "iyi ki sabretmişim" diyerek hikâyenin devamını daha da merak etmeye başlayacaksınız zaten.

Size ufak çaplı bir işkence yapan oynanış, bunu tekdüze bir şekilde yapmıyor neyse ki. Oynanış kendi içinde üçe ayrılıyor; yaya olarak savaştığınız kısımlar, araç kullanımı ve uzay savaşları. Bu noktada en hoşuma giden özelliklerden birinin uzay savaşında bir hedefi yok ettikten sonra doğrudan az önce bulunduğunuz gezegene inerek savaşa burada devam edebilme imkânımız olması. Bu şekilde akıcı ve sürekli değişken bir oynanış sağlanmış. Bunu kontrollere alıştığınızı düşünerek söylüyorum tabii. Battlefront'un olmazsa olmazı multiplayer seçeneği oyunun asıl güzelliği tabii. Çeşitli oyun modlarıyla klasik Battlefront heyecanını yaşayabilseniz de benim favorim klasik Star Wars kahramanlarını ve kötülerini seçip rakiplerinizi ışın kılıcından geçirdiğiniz Heroes and Villains modu.

Kontrol sorununa katlanabilecekseniz ve Star Wars hayranıysanız en azından hikâyesi için göz atılası bir oyun olmuş Battlefront: Elite Squadron. Hikâyesi çok da önemli değil, oynanış daha önemli benim için diyorsanız uzak durun.





Elimize bir sopa tutuşturup Grievous'un önüne böyle sürüveriyorlar işte. Klonuz ya, klondan bol ne var Cumhuriyette...



SON KARAR (PSP)

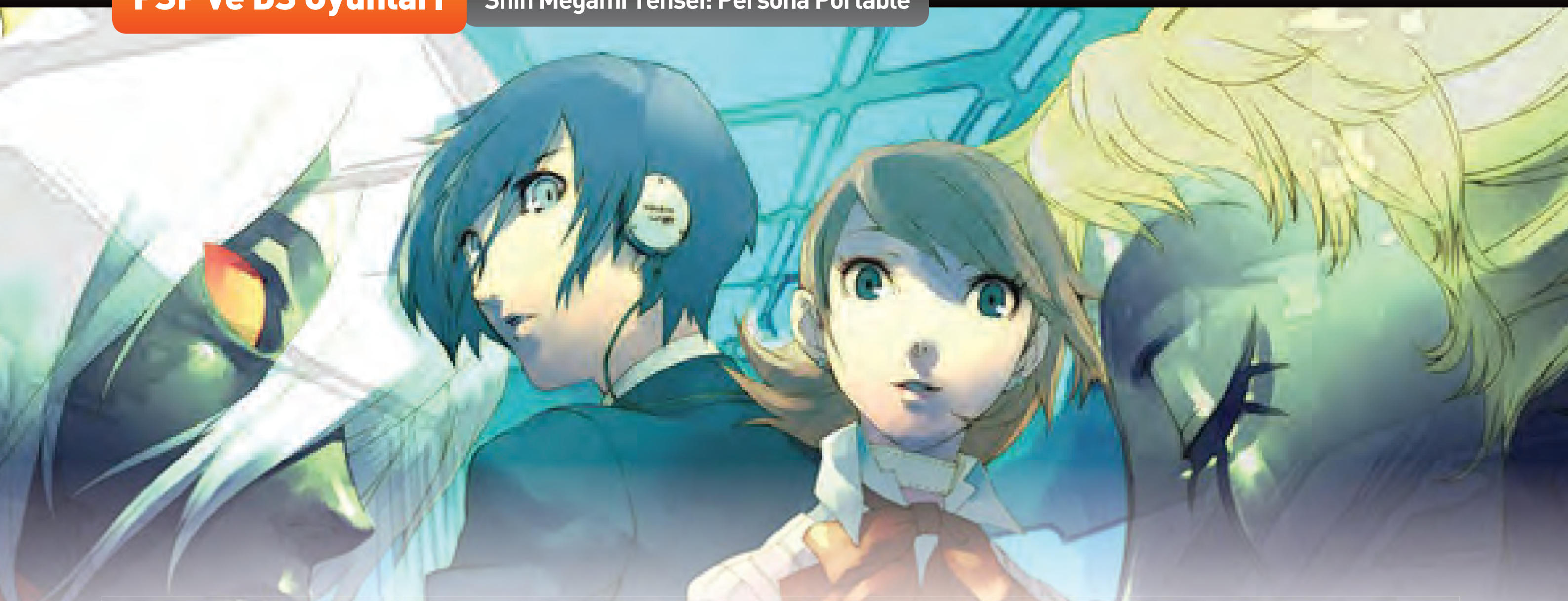
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Son yıllarda çıkan ve Star Wars isminin içine etmeyen nadir oyunlardan.

8.2

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Savage Entertainment > **Dağıtıcısı:** LucasArts > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** http://www.starwarsbattlefront.com/



Shin Megami Tensei: Persona Portable

"KELEBEĞİN RÜYASI MI, YOKSA HAYAT MI BİR RÜYA?" – CAN ARABACI

Ne yalan söyleyeyim, PS2'm yok diye etrafımda dönen Persona 3 ve Persona 4 muhabbetlerine hiç bir zaman katılamadım. Ne zaman biri Persona muhabbeti açsa konuyu değiştirmeye çalıştım, değiştiremezsem de çaktırmadan dinledim. Bu yüzden Persona serisinin ilk oyunun PSP'ye yapıldığını duyduğumdaki sevincim de büyük oldu. Artık ben de muhabbetlere "abi Fool Arcana yerine Magician Arcana'nın Persona'sını yarat, daha etkili oluyor" diye ortadan dalabilecektim. Ya da en azından oyunu oynayana kadar düşündüğüm buydu.

Persona serisinin ilk ayağı olan Megami Ibunroku Persona'nın yeniden yapımı olan Shin Megami Tensei: Persona Portable, kendinden sonra çıkan Persona oyunlarından oldukça farklı. Her ne kadar oyunun yenilenme aşamasında oyuncuya kolaylık sağlama adına bir çok yeni özellik eklenmiş olsa da, oyunun ana iskeleti aynen korunmuş. Beklediğim oyun Persona 3 ve 4 tadında olduğu için farklı çıkınca başta hevesim biraz kırılsa da, Persona dünyasının ilk oyunun da yeterince ilginç olduğunu farketmem çok sürmedi.

Start'a basıp karakterinizin adını ve lakabını belirledikten sonra çok ilginç bir açılış yapıyor Persona. Bir grup gencin okulda gizlice kendi aralarında oynadığı bir oyuna şahit oluyoruz. "Persona"yı çağıran bu gençlerden bir kısmı "yahu ne saçma şeylere inanıyorsunuz?" derken odada ufak bir kızın hayaletinin belirmesi ise hepsi şok oluyor. Sonrasında ise kızılca kıyamet kopuyor ve kasabayı istila eden iblisler mi dersiniz, paralel evrenler mi, ne kadar gariplik varsa hepsi bizi buluyor. Bu noktada "bir grup liseli genç iblislere karşı ne yapabilir ki?" sorusunu sormak aklınıza gelmiş olabilir. İşte "Persona" da tam olarak bu noktada devreye giriyor. Persona'yı, karakterlerimizin kişiliklerinin bir yüzünün temsili olarak ifade edebiliriz. Karakterlerimiz zorda kalınca Persona'larını çağırarak onların verdiği güçle iblisleri yenmeyi başarıyorlar. Ancak tabi ki bu noktada durmayıp şehri kurtarmayı ve olayın gizemini de çözmeye karar veriyorlar.

Bu noktadan sonra ana kasaba haritasında ve alt bölümlerde karakterlerimizi tepeden görüp kontrol ederken, asıl zindan gezintilerimizi kendi gözümüzden görerek yapıyoruz. Sürekli yeni Persona'ların muhabbetini dinleyen biri olarak kendi gözümüzden gördüğümüz kısımlar benim için hoş bir sürpriz oldu. Eski RYO'ları hatırlatıp hoş bir nostalji duygusuna kapılmamı sağladılar (eski derken sahiden de eski, Eye of the Beholder tarzı RYO'lardan bahsediyorum). Ancak oyunun canımı sıkan bazı noktaları da kendini göstermeye başladı. Maalesef kendi gözümüzden görerek dolaştığımız bu kısımlarda attığımız her birkaç adımda rastgele bir çatışma çıkması bir yerden sonra gerçekten çok can sıkıyor. Oyunun bir yeniden yapım olması nedeniyle bu konuda orijinale sadık kalınmasını anlıyorum, ancak en azından bunu biraz daha seyrekleştirerek araştırma yapma şevkimizin kırılmasını engelleyebilirlerdi. Atlus da bunun farkında olacak ki, en azından savaş sırasında en son girdiğimiz komutları otomatik olarak savaş bitinceye kadar tekrar etmemizi sağlayan bir seçenek eklemişler. Sorunu tam olarak çözmese de, en azından karakterleriniz dövüşürken kalkıp kendinize bir kahve yapabilirsiniz.



Oyun, yeniden yapım olarak ilk Persona'nın ruhunu olduğu gibi koruyup yansıtmakta çok başarılı. Ancak eskiden kabul edilebilir olan, ama günümüzde can sıkan pürüzler düzeltilebilirmiş. Yine de, karşımdaki oyun arkadaşlarımdan o hep duyduğum Persona'dan daha farklı olsa da hoşuma gitmedi desem yalan olur. Yine de Persona muhabbetine dalmak için Persona 3 yeniden yapımının PSP'ye çıkmasını beklemeyi tercih edeceğim sanırım. Japonya'da piyasaya çıktığına göre birkaç aya kadar İngilizce'ye de çevrilir herhalde.

PERSONA'NIN KALBİNE GİDEN YOL

Persona'da karşınızdakiler iblis de olsa savaşmak her zaman en iyi seçim olmayabilir. Bazen karşınızdakiyle konuşarak da anlaşabilirsiniz . Karşınıza çıkacak olan iblislerin neredeyse hepsiyle iletişim kurma şansınız var. Çoğu sizi dinlemeye hevesli olacaktır. Ancak iletişiminizin sonucu, karşınızdaki iblisin kişiliğine ve sizin ona yaklaşımınıza bağlı olacaktır. Örneğin zekâsı düşük bir iblise vereceğiniz alaycı mesajlar, iblis ne dediğinizi anlamadığı için onun hoşuna bile gidebilir. Eğer karşınızdaki iblisin "Eager" barını tamamen doldurabilirseniz ondan bir Persona kartı isteyebilirsiniz. Unutmayın; Persona kartlarını sadece bu şekilde kazanabilirsiniz. Kazandığınız bu kartlar sayesinde ise Velvet Room'da boy boy yeni Persona'lar yaratabilirsiniz.

1



2



1- Karşınıza çıkan herkesle savaşmak zorunda değilsiniz. Yeterince aptal yaratıkları şarkı söyleyerek bile yolunuzdan çekebilirsiniz.

2- Burada da mı Eski Tanrılar? Burada da mı Cthulhu mitosu?!

SON KARAR (PSP)

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS2'deki son versiyonlarına göre bir miktar geride kalmış olsa da, deneyebilirsiniz.

8.2

> **Tür:** Rol Yapma Oyunu > **Yapım:** Atlus Co. > **Dağıtıcısı:** Atlus Co. > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** http://www.atlus.com/persona/



Sağdan hızımızı değiştiriyor, ipi çekerek düdüğümüzü çalıyoruz. Gerektiğinde altta çıkan kontrol de sağa sola dönmemizi ayarlamak için.



The Legend of Zelda: Spirit Tracks

HADİ ÇUFÇUFLAYALIM! – EMRE İNAL

Gündelik hayatımızda kullanılan bazı objelere, yapılara; çevremizde daha önceden tanımlanmış şeylere farklı anlamlar yüklendiğinde hoşunuza gidiyor mu? Mesela telefon kulübelerinin olası kostüm değiştirme ya da zaman makinası olması. İlginç fotoğraf makinelerin her zaman teknolojik silah yapılması. Ya da elimizdeki örneğe bakıcak olursak, tren raylarının aslında dünyanın içindeki kötü bir varlığı sarmalayan kafes olması... Hoşunuza gidiyor mu?

Phantom Hourglass'taki gemilerin aksine, hikâyemiz bu sefer trenleri konu alıyor. Yukarda bahsettiğim gibi, bu dünya üzerinde iyi ruhlarla savaş vermiş Şeytan Kralı, en sonunda yenilmiş ve dünyanın içlerine hapsedilmiş. Onu içeride tutan tek şey ise, Ruh Kulesi ile bağlantılı olarak çalışan ve oyuna ismini veren Ruh Rayları. Geçmişini bir kenara bırakıp günümüze gelirsek... Hikâyemiz PH'nin 100 yıl sonrasında geçiyor (ki oyunda geçmişten bildiğimiz karakterlere göndermeler yapılıyor, PH'yi oynadıysanız seveceksiniz). Etrafta Ruh Rayları'nın yok olduğu dedikodusu dolaşadursun, o gün makinistlik sertifikasını almak üzere kaleye, Prenses Zelda ile görüşmeye giden karakterimizin yolu, Zelda'nın ricasıyla Ruh kulesine doğru uzanıyor. Ancak yolda başlarına gelen bir takım olaylarla dedikodunun gerçek olduğunu öğrenmeleri yetmezmiş gibi, kule artık dayanamayıp parçalara ayrılıyor. Ancak hepsinin yanında Zelda'nın kaçırılması da tüm bu kaosun tuzu biberi oluyor. Onu kurtarmak tabii ki yine yeşillenen bizlere düşüyor.

Ancak! Bu sefer, bir çok hikayenin aksine bu klişeye bir yenilik getiriyor. Prenses Zelda, bu sefer kurtarılması için kendisi yardım ediyor bize! Tamam, tam olarak kendisi değil ama *ruhu* yardım ediyor. Oyunun ana zindanı vazifesi gören Ruh Kulesi'nde Phantom adındaki devasa zırhların içine girerek, o zindandaki bulmacaları çözmemizde yardımcı oluyor, ve dış dünyada da her LoZ oyununda bulunan yardımcı/yol bulucu rolünü üstleniyor. Eee, ne demişler? Her başarılı makinist savaşçının arkasında bir prenses ruhu vardır! Dememişler mi bunu?.. Peki, ben demiş olayım...

Makinist ve başarı demişken, oyundaki tren sistemini oldukça başarılı bulduğumu söylemek istiyorum. Ekranda beliren kontrol mekanizmasını kullanarak, gerektiğinde kurallara dikkat ederek, ama en önemlisi canımız sıkıldığında trenin düdüğünü çalarak tamamen makinistlik havasına girebiliyorsunuz. Bunu tren hareketlerinizle uyumlu çalan müziklerden başlayarak oyunun tümünü saran müzik ziyafeti müthiş bir şekilde destekliyor. Sırf makinistlik sırasında çalan müzikten dolayı hiç durmak istemiyorum istasyonlarda, eminim siz de durmak istemeyeceksiniz; ama heyhat, dünyayı kurtarmayı daha fazla geciktiremiyoruz.

Yine de istasyonlar arası yaratılmış geniş dünyaya ayak basamamak ve sadece indiğimiz tek haritalık bölgelerde oynamak, (geçen oyunda da adalar için böyleydi) iki oyundur hoşuma gitmeyen bir özellik. Tüm dünyanın verildiği oyunları GBA ve öncesinde görebiliyorduk ama bu yeni yapının getirdiği hoşnutluklarla aynı anda sınırlar getirdiği de bir gerçek. Yeni yapı derken, oyun yapısının, hatta bir takım eşyaların bile birebir aynı, olmadı benzer mentalitede tutulması da, zaten başarılı olduğu için göze batmasa da, yeni birşeyler görme isteğimizi bir süre daha bastırmamıza sebep oluyor (tahminen hakkında hiçbirşey bilmediğimiz yeni Wii oyununa kadar)

Aslında oyun başta tüm dünyasını 4 parçaya ayırarak ve ilk ikisini çok çabuk fethettirerek size çok kısa bir oyun izlemini verebiliyor. Ancak bu ikisi fethedildikten sonra bile oyunun daha
önce ipuçlarını verdiği ancak göstermediği yönleri açıklanıyor. Geçmişte silip süpürdüğünüzü düşündüğünüz haritalara yeni yollar, yeni gitme nedenleri ekleniyor. Ve sıkı bir LoZ takipçisiyseniz biliyorsunuz ki, hiçbir zaman gözüktüğü kadarıyla bitmiyor bu hikaye, her zaman başta görmediğimiz bölgelerin de uzun süre konuğu oluyoruz oyunda.

Phantom Hourglass benim dergideki ilk yazımdı (açıp okumayın ama, *ilk yazımdı*), ve şimdi başka bir LoZ yazısı yazarak devam ediyorum yoluma. Seri de bu şekilde DS'te belli bir patikayı takip ediyor; bana göre ilk oyun denizyolu temalı, bu oyun da karayolu temalı olunca üçüncü bir havayolu temalı oyun oynayacak olmamız mümkün. O zamana kadar, herkes binsin, tren kalkıyor!

1



2





1- Zırhı pembeleştirdiği yetmezmiş gibi bir de farelerden korkuyor bu halde!

2- Zelda101: Karanlık renklerin arasında canlı bir renk varsa, orası zayıf noktadır.

> Tür: Aksiyon / Macera > Yapım: Nintendo > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Nintendo > Yaş Sınırı: +7 > Web Sitesi: http://www.zelda.com/spirittracks/

SON KARAR (DS)

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Çuf çuf çuf çuf, vuuu vuuuuuuuu, çuf çuf çuf çuf!!! (Emre'nin zihninin kuru yük treni olup memleketi terk etme efekti)

9.0

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

HAYDİ KALBİNİ AÇ BANA! – CAN ARABACI

Birşeyi kapağına bakarak değerlendirmek vardır ya hani; sanırım Kingdom Hearts söz konusu olunca yapılabilecek en büyük hata bu olacaktır. Zaten renkli grafikleri ve gerçekçi olmayan karakter tasarımı olan her oyun günümüzde "çocuk oyunu" damgasını yerken, üstüne bir de Disney ortaklığını içinde barındıran bir oyun karşımıza çıkınca bu damga neon ışıklı tabela haline geliyor. Halbuki neden kimse bakmıyor öbür ortağa, çıkarttığı her RYO oyununda kalitesine laf söyletmeyen Square Enix'e?

İncelemeye başlamadan önce bir uyarı yapmam, daha sonra da akıllara ilk gelen soruyu cevaplamam en iyisi sanırım: Oyunumuzdan tam keyif almak için serinin eski oyunlarını oynamış olmanız iyi olur. Tam bir zorunluluk olmasa da, oyundan maksimum zevki bu şekilde alabiliyor, göndermeleri bu şekilde anlayabiliyorsunuz. İncelemede eski oyunlardan yapabildiğim kadar az bahsetmeye çalıştım, oynayacak olanların keyfini kaçırmayayım diye.

Uyarımızı yaptığımıza göre, sorumuzu soruyorum:"Nedir bu 358/2?" *Üçyüzellisekiz buçuk* olarak okuyunca bu sayıyı, biraz daha anlamlı geliyor değil mi? Hatırlarsanız Kingdom Hearts 2'nin başında Roxas'ın son 6.5 gününü kontrol ediyorduk. E Roxas'ın toplamda 1 yıl yaşadığını bildiğimize göre, matematiği siz yapın. Üzgünüz Sora hayranları, daha uzun süre kendisinden haber alamayacağız gibi.

Kendi yarattığı ana karakterlerden kimisine göre daha da çok ilgi çeken bir düşman grubu oluşturmuştu KH: Chain Of Memories. Adlarına Organization XIII denen bu grupla hem KHCOM'da hem de KH2'de yeterince içli dışlı olduğumuzu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz, zira bu oyunda Roxas'ın onlardan birisi olduğu zamanda onlarla görevlere çıkıyor, bütün muhabbetimizi onlarla ediyor, kısaca bir Organization XIII üyesi oluyoruz.

Oyunun görev bazlı sistemi de işte burada ön plana çıkıyor. Tamamını PS2'deki KH2'den tanıdığımız dünyaları ve müzikleri DS'te görmek beklenmedik bir olsa da, görevlerin sayısının fazlalığı yüzünden tekrar tekrar bu dünya ve müzikleri yaşamak bir süre sonra heyecanını yitiriyor. Görevler sayesinde kazandığımız özellik panelleri Roxas'ı istediğimiz gibi şekillendirmemizi de sağlıyor. Tüm özellikler, yanımızda taşıyacağımız eşyalar, silahımız, hatta level'ımız tamamen karaktere yerleştirdiğimiz bu panellerle ilgili. Her görevden önce bunları efektif bir şekilde yerleştirmek hayatınızı kolaylaştırmakla kalmıyor, bazen görevleri geçmenizin esas yolu haline geliyor.

İstediğimiz gibi şekillenen karakterimizi aldık, görev sistemini aldık, geniş bir karakter listesini aldık, hepsini birleştirebildik; peki sizce hepsi ne için? Tabii ki multiplayer. Bu yapının oluşturulmasındaki en önemli etken olan çok oyunculu moduna kendi tek kişilik oyunuzdaki karakterinizle katılabiliyor, bu sayede bu şekilde oynarken bile kendinize yarar sağlayacak birşeyler elde edebiliyorsunuz.



KH serisini bilmeyenlere, gördüğünüz bir menü olsa da, komut değil aksiyon sağlıyorsunuz onlarla.

Benim favori oyun serilerimden birisi KH serisi ve her bir oyunu ile seri biraz daha genişliyor. DS oyunu biraz daha hikayenin açık kalan kısımlarını kapatmaya ve multiplayer'a yönelik olabilir, ama sonuçta serinin ismini gururla taşıyor. Şimdi asıl beklediğimiz bütün oynadığımız oyunlardan 10 sene öncesini anlatacak PSP oyunu Birth By Sleep. Yepyeni içeriği ve sistemleriyle seriyi 1 adım öne taşıyan oyun olacağını düşünürsek, acilen PSP edinmenin yollarını arıyor (Can?! Sevgili dostum?!), o sırada DS'lerimizde bu oyunun tadını çıkarıyoruz!







1- Saçlarını nasıl böyle yapabiliyorlar? - Anlamadığım J-RYO gerçekleri, Madde 38

2- Kingdom Hearts serisinin önceki oyunlarını oynamış olmayı dileyeceksiniz.

SON KARAR (DS)

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Fırsatınız varsa seriye başından başlamanız tavsiye, tabii ki bu oyuna uğramadan geçmeyin.

8.2

> **Tür**: Aksiyon RYO > **Yapım:** Square Enix – h.a.n.d. > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo > **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** http://www.kingdomheartsdays.com/

MARIO&LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

MUSLUKÇULAR BENDE GAZ YAPIYOR DA – EMRE İNAL

Aslen SNES'te ilk kez Squaresoft'un yaptığı cesurca bir hareketle RYO olarak karşımıza çıkan Mario, yanına kardeşini de alarak Mario&Luigi olarak el konsollarında kendisini göstermeye başladı. A tuşunun Mario, B tuşunun Luigi'ye ait olduğu GBA oyunuyla başlayıp, bu yapıyı DS'teki 4 tuşa 4 karakter atayarak Partners In Time ile serisini devam ettirmişti. Şimdi ise çift ekranın nimetlerinden faydalanmaya karar veren yeni oyunumuz, iki farklı bakış açısı sunuyor bizlere: Dış dünya ve midemiz! 3. oyuna renk katan karakterimiz Bowser'in ta kendisi – tekrar hoşgeldiniz X ve Y tuşları, tek karakter paylaşıyorsunuz bu sefer. Bowser'ı dış dünyada rahat rahat kontrol ettiğimiz gibi, ilginç bir şekilde iç organlarında oyunun başında yuttuğu Mario ve Luigi ile seyahat ediyoruz. İki dünya da birbirini destekleyerek, çözülmesi gereken bulmacaları ve yenilmesi gereken düşman ve iç hastalıklarıyla ilginç bir macera olarak çıkıyor karşımıza. Tabii Bowser başına buyruk hareket ederken, onunla seyahat etmek zorunda kalan bizim kardeşler ise Bowser'ın içinden işlere müdahil olmaya çalışıyorlar. Bowser'ın başına buyruk tutumunu oyunun başarılı bir şekilde hissettirdiğini düşünüyorum. Eski oyunlara göre daha serbest bir dünyanın istediğimiz yerine gidiyoruz, herşeyi kırarak dökerek.



1



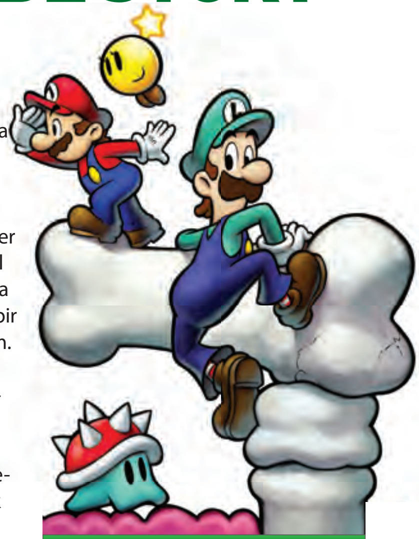
2

1- Bowser bayıldı diye parti yapıyolar gibi gözüküyorlar sanki...

2- Yapamadığımız şeyleri yapabilelim diye sinir sistemimize çekiçle müdahele eden iki muslukçudan daha iyi ne olabilir ki?!

Mario RYO serileri sadece ismi sayesinde satan oyunlar değiller merak etmeyin, asıl olay sistemlerinde. Savaşları sırasında komut verip beklemek yerine, o işlevi daha güçlü kılmak için, ya da gelen saldırılara karşılık vermek için zamanında doğru tuşlara basmaya çalışıyorsunuz.

Bowser's Inside Story, DS üzerinde karşılaşacağınız en başarılı ve en garip RYO'lardan bir tanesi, Mario'nun her oyun türünde başarılı olduğunun kesin bir kanıtı.



SON KARAR (DS)

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sadece kendisi değil, kardeşinin de ismini unutamıyoruz artık.

9.0

> **Tür:** RYO > **Yapım:** AlphaDream > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** http://bowsersinsidestory.com/

PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLICAL BOX

BU SORUYU BİL, ŞEKER VERCEM SANA – EMRE İNAL

Hani şu gazetelerin arka sayfalarında yer alan, bazen çocuk dergilerinin içinde olan bulmacalar vardır ya. Okursunuz, çözemezsiniz, herkese sorarsınız, beraber kafa patlatır çözmeye çalışırsınız. Aslında o kadar basittir ki, çözünce "ya biliyordum ya!" nidaları atarsınız. Cidden yüzünüze bakıyordur cevap (tabii cevabı öğrendikten sonra :) Bu sefer de yüzümüze bakıyor, ancak bir çift ekranın arkasından, kaliteli bir hikayenin ortasından, güzel bir anime-oyunun içinden.

Diabolical Box, Professor Layton üçlemesinin ikinci oyunu. İlk oyunu (Curious Village) incelemiştik bir sene önce, Japonya çoktan üçüncü oyun olan Last Time Travel'a kavuştu bile. Hatta bununla da kalmadı, bu üçlemenin geçmişinde geçen başka bir üçlemenin ilk oyununu bitirip ikinci oyununu beklemeye başladı Japonya.

İngiliz centilmeni bir ana karakteri olsa da, konusu bulmacalar olsa da isimleri aslında ne kadar ilginç geliyor di mi serideki oyunların? E haklarını vermek lazım, kaliteli bir macera oyunu olarak geliyor karşımıza Prof. Layton hikâyesiyle. Size önerim doğal olarak ilk oyundan başlamanız ve tadına varmanız. Merak etmeyin, iki oyunda birbirinin aynısı hiç bulmaca yok. Her oyunda ortalama 150 bulmaca olduğunu düşünürsek, oldukça geniş bir bulmaca arşiviyle karşı karşıyayız. Şuraya kadar anlattıklarımla, sırayla bulmaca seçip çözeceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Aynı bir macera oyunundaki gibi, eşyalarla etkileşime geçmek, insanlarla konuşmak aslında tüm yaptığınız. Ancak öyle ya da böyle bir şekilde çözmeniz gereken bir bulmaca ile sonuçlanıyor tüm etkileşimler. İşte o kafa patlattığınız eski bulmacalar, çözemediyseniz gelip avlıyor sizi bu oyunda; çözemezseniz ilerleyemiyorsunuz zira.

İşte o bulmacalar bağlıyor kendisini size gün içinde. Bir tarafta bırakıyorsunuz DS'i açık, başka şeylerle uğraşırken kafanızda hep o bulmaca yankılanıyor. Bakalım tüm bulmacaları çözebilecek ve kutunun gizemini aralayabilecek misiniz?



1

1- Bir tane soru bırakıyorum burada sizlere, tahminlerinizi mail atabilir ve cevabı öğrenebilirsiniz isterseniz.

2- Oh, onlar orada yemeklerini yesin rahat etsin, biz bulmacalarla kafayı kıralım.

2





SON KARAR (DS)

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bol bulmaca, daha çok bulmaca, daha daha daha çok bulmaca! Çay içer misiniz?

8.4

> **Tür:** Bulmaca - Macera > **Yapım:** Level 5 > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo > **Yaş Sınırı:** +7 > **Web Sitesi:** http://professorlaytonds.com/

LOG-İN

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

AZEROTH'DA BİR DÖNEM KAPANIRKEN

WoW 3.3 yamasıyla nihayet Arthas'ı sonuna götüren yol açılıyor. Blizzard işini sahiden iyi biliyor. Oyuncular Cataclysm'i beklemek üzere hesaplarını dondururken 3.3 gibi bir yama kapıyı çaldı. Yamanın getirdiklerini yakından izleyen Can'a "Üçümüz bir yamanın güller açan dalı mıyız" diye sordum. Can şoktan çıkıp anlatmaya başlarken ben de başka bir noktaya dokunmak istedim: Kralın sonu milyonlarca oyuncu için yalnızca yeni zindanlar ve cici biciler anlamına gelse de ciddi bir kesim Arthas'ın ortadan kalkma ihtimalinden rahatsız. Doğru ya, Lich King'in inmesi WarCraft 3'le başlayan ve Cataclysm'e uzanan bir dönemi bitirecek. Eski kurtlar bilir bilir ki Blizzard hemen her oyununda bir dönemi kaparken ana karakterlerin önemli bir kısmını temizler, yeni oyununda yeni isimler oluşturur. Bu efsaneler ne kadar büyük olursa olsun ömürleri serinin birkaç adımıyla sınırlıdır. Grom Hellscream, Guldan ve (belki şimdilik) kayıplara karışan Medivh bu isimlerden bazıları. StarCraft âşıkları ise Protoss efsaneleri Tassadar ve (hem de iki defa) Fenix'in ölümünü hatırlayacaktır. Böyle de olmalıdır ki kendini tekrar etmekten uzak kalsınlar. Lich King ve Deathwing de tarihe karışırken Blizzard'ın bir yerde gizliden gizliye geliştirdiği DVO'yu duyma fırsatımız da olabilir, kim bilir?



WOW 3.3: LICH KING'IN DÜŞÜŞÜ
DÜŞENİN DOSTU OLMAZ

WotLK'un kapanışını yapacak olan 3.3 yamasında nihayet Northrend fatihi Lich King'i (LK) karşımızda buluyoruz. LK'ye doğrudan meydan okumak mantıksız olacağından öncelikle yeni gelen üç adet 5 kişilik zindanda onu zayıflatma çabasına giriyoruz. Sırasıyla girilen Forge of Souls, Pit of Saron ve Halls of Reflection zindanları, hikâyesel örgüyle bağlanmış durumda. Bu zindanlarda yeni oynanış mekanikleri kullanılıyor. Özellikle Halls of Reflection'da LK'den kaçtığımız sahne, orkestral müziklerin de yardımıyla kanımızı dondurdu. Icecrown Citadel'de (ICC) yamanın geldiği hafta itibariyle raid'in sadece ilk kanadı açık ve sadece 4 boss dövüşü bulunuyor. Giriş kanadı olduğundan zor sayılmaz. Burada Horde ve Alliance'ın kapıştığı Gunship Battle oldukça eğlenceli. Düşman gemisini bordalayıp kendi gemimizdeki silahlarla düşmanın gemisini topa tutmak inanılmaz bir deneyim. ICC'nin diğer eklentileri içinse bir süre daha beklememiz gerekecek. Zira ikinci kanadı yamanın çıkışından 28 gün sonra açılacak. Ancak diğer kanatların açılış süresinin daha kısa olacağını tahmin ediyoruz.

O KADAR DEDİK YERLER KAYGAN DİYE

Bahsedecek çok şey var, ancak Göker'in yerini fazlasıyla gasp etmiş olduğumdan kısa maddeler halinde toparlayacağım. *(Druid'ler geyiğe dönüşemiyor mu hâlâ? Hmm o son potion'u içmeyecektim. –Göker)*

- Tier 10 setleri alma konusunda sonunda ideal yöntem bulunmuş gibi. ICC'den düşen badge'lerle standart Tier 10'ları aldıktan sonra her kanadın son boss'undan düşen token'larla elimizdeki parçaları yükselteceğiz. *(O değil de hâlâ item için birbirlerini kırabilen insanlar var bu dünyada. Onları nasıl yükselteceğiz? –Göker)*
- Quest Tracking sistemi sayesinde QuestHelper'a veda ediyoruz. Görevleri tamamlamak için gerekenlerin yerini haritada gösteren sistem işini iyi yapıyor.
- Dungeon Finder da değişenler arasında. Artık belli bir günlük heroic görevi yerine, rastgele bir heroic atıyor ve bitirdiğinizde 2 Emblem of Frost ile para ödülü alıyorsunuz. Bu noktadan sonra yapılan her heroic ise Emblem of Triumph veriyor. Sistemin en güzel yanı, grubunuza rastgele bulduğu oyuncuları artık aynı battleground grubu içerisinde bulunduğunuz diğer sunuculardan da seçmesi. Böylece sıraya girdikten sonra 5–10 dk'ya grup buluyor ve doğrudan instance'a ışınlanıyorsunuz.
- ICC'nin 5 kişilik instance'larında bulunabilen The Battered Hilt ile başlayan görev sonucunda efsanevi Quel'dalas kılıcını tamamlama imkânınız var. Eski WoW'cular Quel'Sarrar bağlantısını fark edecektir.
- Yeni legendary eşya Shadowmourne da gelenler arasında.
- Loot için yeni Need/Greed/Disenchant sistemi geldi. Örneğin bir Paladin, Cloth eşyalara artık Need değil yalnızca Greed diyebiliyor. Aynı şekilde Rogue da Int veren eşyalara sulanamıyor. Disenchant yapabilecek biri varsa Disenchant'ı seçebilir. Bu durumda Greed ve Disenchant zar atıyor. Disenchant kazanırsa eşya Disenchant edilmiş şekilde giriyor çantaya.
- Dungeon Finder grup toplarken herkesten kendi rolünü belirlemesini istiyor. Belirlediğiniz role göre portrenin yanında hangi pozisyonda olduğunuz yazıyor (DPS, Tank, Healer) kimse artık birbirine "kim tanklıyor?" diye sormuyor.

GEYİĞE LOGİN

Göker, Aion'daki şirin bir dağ kasabasında warehouse'u aramaktadır. Aynı yerden üçüncü kez geçtikten sonra General Goods Seller ile göz göze gelir. Yanındaki Deniz'e döner ve şöyle der:
- Ya abi neredeydi şu "**General House**"!

KAPTAN GEL İKİ TUR ATIP GELELİM

Star Trek Online'ın tasarım şefi Al Rivera computerandvideogames.com'a verdiği röportajda oyunda savaşlarla harcamayacağımız zamanın önemli bir kısmının araştırma ve keşifle geçeceğini söyledi. Rivera'nın açıklamasına göre tesadüfî olarak oluşturulacak yıldız kümelerine dalarak savaş ya da diplomasi odaklı görevler alacağız. Uzayda amaçsız dolaşsak bile illa ki yüzeyinde dikkatimizi çekecek bir şeylerin olduğu gezegenler göreceğimiz de eklenenler arasında. Bu gezegenlerde mürettebatımıza katacağımız yeni yetenekler de keşfedeceğiz. 5 Şubat'ta çıkacak bu oyunu merak etmemem için her şey söylendi sanırım. Oyunun açık betası 12–26 Ocak tarihleri arasında yapılacak. STO normal kutusunun yanı sıra (ülkemize gelişi kesinleşmemekle birlikte) meraklıları için koleksiyoncu baskısıyla da piyasada olacak.





EVE ONLINE: DOMINION
ALLIANCE'LARI KIMILDATMA ZAMANI



EVE Online, DVO severler arasında saygın bir yer edinmiş, hardcore uzay kâşiflerinin göz bebeği, İzlanda'nın yıllık ihracatında önemli payı olan bir oyun. Kısa zaman önce oyuna gelen dev yama Dominion oyun mekaniklerinde önemli değişiklikler yapıyor. Yenilikleri, EVE'i yakından takip eden, Aion OGZ lejyonunun tankı Noyan'dan dinliyoruz.

Ücretsiz Dominion paketi temel olarak oyunun Güneş Sistemlerini ele geçirme mekaniğini değiştirmek üzere yapılmış bir yama. Eskiden bir sistemi ele geçirilebilmek için, sayısı rakibinizdekinden fazla olacak miktarda uyduya outpost (karakol) inşa etmeniz gerekiyordu. Bazı sistemlerin 100 uydusu olabileceğini düşünürseniz bu hiç de kolay bir iş değildi. Daha fenası, bir sistem alındığında kazanan taraf tüm uydulara güvenlik amaçlı karakol kurduğundan, o sistemin el değiştirmesi imkânsız hale geliyordu. Bir karakol (outpost) ele geçirmek istediğinizde önce outpost'un kalkanlarını indirmeniz gerekiyordu. Bunu başardığınızda outpost Invulnerable (dokunulmazlık) durumundan Vulnerable (hasar alabilir) durumuna geçiyordu ki bu 24 saat içerisinde gerçekleşiyordu. Bu süre bittiğinde Outpost'a hasar verilebiliyordu. 500 kişilik imha birliği ile sistemi koruyan Outpost'un tamamen yok edilmesini eklediğinizde bu süreç yaklaşık 48 saate yayılıyordu. Sistemi koruyan her uydudaki Outpost'u ve sistemin hâkimiyetinin alınışını da eklediğimizde 4968 saat gibi çılgın bir süre ortaya çıkıyordu. Haliyle büyük Alliance'lar kolay kolay yerinden kımıldatılamadı. Dolayısıyla oyundan soğuyan kitle ya bu Alliance'lara katılmak zorunda hissetti ya da ufak çaplı raid'lerden bayarak oyundan uzaklaştı. Nihayet 5 yıl sonunda CCP istenen değişikliği yaptı. Yeni sistemle gelen dinamikler şu şekilde:

- Savunan taraf beklemek yerine daha fazla donanımla karşılama yapabiliyor. Savaşın herhangi bir anında savunan tarafın karşı saldırı ile saldıran tarafın binalarını ve güçlerini yok etmesine imkân tanınıyor.
- Savaş artık her iki tarafın da savunup saldırabileceği bir şekilde ayarlanabiliyor. Avrupa'daki bir birliğin Amerikalı rakiplerini uykudayken gafil avlamasını engellemek için yeni savunma binaları 24 saatlik dokunulmaz ve 48 saat savunulabilir duruma geçiyor.
- Oyunculara yeni bölgeleri ele geçirme için yeni imkânlar tanımasıyla birlikte, yalnızca kaos veya maddi zarar vermek için bile kullanılabiliyor.





GUILD WARS 2
IRKLARI TANITILDI

Guild Wars 2'nin 2011'e kayması kesinleşti derken NCSoft yeni bir videoyla ağızlarımızı sulandırmaya devam ediyor. Felicia Day (Dr Horrible, the Guild, Buffy) ve Troy Baker'ın (One Piece, çok sayıda anime'nin seslendirmesi, Age of Conan) seslendirmesinde Tyria ırklarından insan, Charr, Sylvari dahil beş ırkı ve oyunun erken dönem grafiklerini daha yakından görme imkânı buluyoruz.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥
All Points Bulletin	Aksiyon	Realtime Worlds	2010 kışı	🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2011	🔥🔥🔥🔥
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	2010	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	2010 kışı	🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥🔥
The Agency	Aksiyon	SOE	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥
The Secret World	Aksiyon	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥



Runes of Magic

ÜCRETSİZ WORLD OF WARCRAFT İSTEYEN?

Önyargılar kendiliğinden oluşmaz. Bir deneyim paylaşılır, aynı deneyimi tekrar yaşamak istemeyenlerce kabul görür ve sonuç olarak herkes her şey hakkında bir fikir sahibi olur. Oyun dünyasında da bu böyledir. İnsanlar için bir oyuna ait genel beğeni seviyesi, çoğu zaman o oyunu oynamadan hakkında yorum yapmalarına yeter. Özellikle ücretsiz devasa online oyunlarda bunu çok sık görüyoruz, bu tür için en yaygın önyargılardan biri de "ücretsizse kaliteli değildir" inanışı. Peki bu ne kadar doğru? Yeni çıkan her oyunun öncekilerden farklı olmayacağına dair peşin hüküm vermek zorunda mıyız? En azından bir denenmeyi hak etmiyorlar mı?

Bu ay Runes of Magic'i denedik ve bir kez daha önyargıların tarumar oluşunu gördük. Zira internet âleminde "*World of Warcraft*'ın ücretsiz hali" olarak anılan bu oyun, Türkçe içeriğiyle birlikte her açıdan şimdiye dek gördüğümüz en başarılı Free2Play'lerden biri.

TABOREA'NIN YARATILIŞI

Runes of Magic'in hikâyesi, *Ayvenas* adlı genç ve meraklı tanrının kendi dünyasını yaratmaya karar vermesiyle başlıyor. Sonradan *Taborea* olarak anılacak bu dünya yavaş yavaş şekilleniyor ve hemen ardından insanoğlu yeryüzünde hayat buluyor. Fakat insanlar zayıf varlıklar olduklarından, hayatta kalabilmeleri için *Ayvenas*, tanrıların dilinde bazı yazıtlar yaratıp dünyanın dört bir tarafına dağıtıyor. *Rune* olarak adlandırılan bu tabletler insanlara çok sayıda faydalı bilgi sağlasa da, zamanla birbirleri üzerinde hâkimiyet kurma isteği uyandırarak dünyanın dengesini bozuyor. Ve bu kez gardiyanlar yaratılıyor; özgür iradeden yoksun, yardımcı ve koruyucu varlıklar.

Aradan geçen yüzyıllar içerisinde insanlar, her nasıl olduysa gardiyanların içine yaratıcılarına dair bir şüphe düşürmeyi başarıyor. Ayvenas bir süre için sadece izliyor. Ancak zamanla işler öylesine çığırından çıkıyor ki, içindeki ihanete uğrama duygusunun da etkisiyle tüm *rune* tabletlerini parçalayarak dünyanın farklı köşelerine dağıtıyor. Böylelikle *Destanlar Devri* sona eriyor, *Eski Krallık* kuruluyor. Barış ve medeniyet zamanla yerini açgözlülük ve güç arzusuna bırakıyor. İşte bu çarpık dünyaya, *Taborea*'ya adımlarımızı atarak başlıyoruz maceramıza.

ÇİFTE SINIF, ÇİFTE ŞANS

Kotalı internet kullanıcıları için oldukça büyük, günümüz standartlarına göreyse normal sayılabilecek, 3.6 gigabyte boyutunda bir kurulum dosyasıyla birlikte geliyor Runes of Magic. Giriş yapabilmek için bir adet GamersFirst üyeliğine sahip olmamız gerekiyor ki bunu oyunu yükledikten sonra açılan penceredeki *Kayıt* düğmesine basarak edinebiliyoruz. Oyun şimdilik *Anadolu* ve *Rumeli* isminde iki adet PvE sunucusu içeriyor. *Rumeli* daha sonra açıldığı için, oyuna yeni başlayacaksanız onu seçmenizi öneririz.

Oyunda savaşçı, izci, düzenbaz, rahip, büyücü ve şövalye olmak üzere altı farklı karakter sınıfı mevcut. Tüm bu sınıflar yakın veya uzak dövüş becerisi, saldırı, savunma, hız, kullanabildikleri ekipmanlar ve birtakım özel yetenekler bakımından birbirinden ayrılıyor. Fakat Runes of Magic'in esas güzelliği çifte sınıf sisteminde. Sahip olduğunuz her bir karakter, onuncu seviyeye ulaştığında kendi temel sınıfına ek olarak bir de yan sınıf seçme hakkı kazanıyor. Örneğin yan sınıf olarak rahipliği seçerseniz, temel sınıfınız ne olursa olsun rahiplere ait ana yetenekleri de kullanabiliyor, mesela kendinizi iyileştirebiliyorsunuz. Ayrıca dilediğiniz zaman oyun içerisinde iki sınıfın yerini değiştirerek yan sınıfınızı temel sınıfınız haline getirebiliyor, karakterinizi bu şekilde geliştirmeye devam edebiliyorsunuz. Her bir sınıf eşleştirmesi farklı sonuçlar doğurduğundan hem oyundaki stratejik olanaklar çoğalıyor, hem de kendinize uygun, oynaması rahat bir karakter sahibi olma şansınız artıyor.

NEDİR BU RUNE?

Runes of Magic'e ismini veren rune'lar, oyunda birtakım özel taşlar olarak karşımıza çıkıyor. Bu taşları birleştirip üst seviyelere taşıyabiliyor, üzerinde rune boşluğu olan eşyalara





Runes of Magic'e ait daha detaylı bir tanıtım yazısını, başlangıç rehberini ve oyunun kurulum dosyasını kardeş dergimiz olan **Free2Play**'de, **Free2Play**'in ilk sayısını bayilerde bulabilirsiniz!



YOLLARDA BULURUM SENİ...

Yolda yürürken para bulsanız, eğilip alırsınız. Yolda yürürken bir tanıdığınızı görseniz durup konuşur, en azından bir selam verirsiniz. Peki ya yolda yürürken karşınıza bir oyun minibüsü çıkarsa ne yaparsınız? Runes of Magic ekibi düzenledikleri tanıtım etkinliklerinin haricinde alıştığımız reklam yöntemlerinin biraz üzerine çıkmış. "Magic Bus" adını verdikleri lacivert renkli bir araç hazırlamış, onu yakalayan oyunculara sürpriz hediyeler dağıtması için İstanbul'a salmışlar. Sonra bununla da yetinmemiş, bir radyo kanalıyla anlaşarak oyunu dalgalar halinde yaymışlar. Bize rastlamak kısmet olmadı ama siz rastlarsanız bizim için de dinleyin!

yerleştirerek gelişiminde kullanabiliyor, hatta benzer eşyaları parçalayıp sonradan başka bir eşyaya aktarabileceğimiz bir rune'a dönüştürebiliyoruz. Oyunda canavarlar, görevler veya diğer karakterler aracılığıyla elde ettiğiniz tarifler üzerine kurulmuş bir eşya üretme sistemi de var. Kendi ürettiğiniz eşyalar hem diğerlerine göre daha fazla sayıda rune yuvasına sahip olma şansı taşıyor, hem de kullandığınız tarife de bağlı olarak çok nadir bir parça sahibi olabiliyorsunuz. İster kendinize saklayın, isterseniz yüksek bir meblağ karşılığında satın, orası size kalmış.

Savaşmanın yanı sıra üretmek de isteyenler için imkânlar bununla sınırlı değil. Oyunda madencilik, odunculuk ve bitkicilik gibi toplama zanaatlarının yanı sıra nalbantlık, marangozluk, zırh yapımı, terzilik, aşçılık ve simyacılık gibi üretime dayalı mesleklerden birini de seçebiliyoruz. Bu mesleklerde kendimizi ne kadar geliştirirsek, oyunun ilerleyen bölümlerinde o kadar avantaj sağlıyoruz.

VAR MI ARTIRAN?

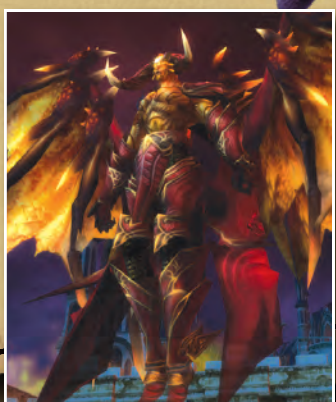
Ürettiklerinizi satmak için ideal mekân açık artırma evleri. Runes of Magic'te, bir diğer K2 Network oyunu olan *Knight Online*'daki gibi ortalık yere pazar açıp başında beklemenize gerek yok. Satmak istediğiniz eşyaları hemen hemen her yerleşim merkezinde bulunan açık artırma evlerinde altın veya G1 Credits karşılığında satışa çıkarabilirsiniz. Eşyalar satıldığında, parası kendiliğinden oyun içerisindeki posta kutunuza aktarılacaktır.

Runes of Magic'te karşılaştığımız bir diğer güzellik de oyun içerisinde ev sahibi olmamıza olanak sağlanması. Ardından bu evi dilediğimiz gibi döşeyebiliyor ve içerisinde diğer oyuncuları misafir olarak ağırlayabiliyoruz. Üstelik bazı özel eşyalar birer mobilya olarak evimizi süslemenin yanı sıra yakınında bulunduğumuz sürece karakterimize ek özellikler de katıyor.

Oyunun PvP bölümünü düelloların yanı sıra arena, klan ve sunucu savaşları oluşturuyor. Karakterler oyun içerisindeki davranışlarına göre değer kazanıp kaybediyor, bu şekilde birer kahraman veya şeytan olma yolunda ilerliyorlar. Ardından iyi veya kötü niteliklerimize göre oyun içerisinde farklı avantaj ve dezavantajlara sahip oluyoruz.

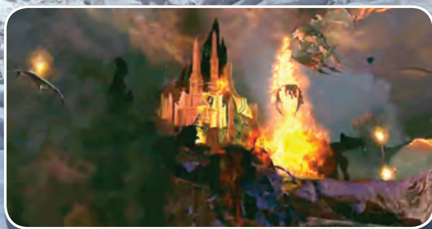
ÖNYARGILARI YIKAN OYUN

Çifte sınıf sisteminin de desteğiyle otuz farklı alternatif yaratma imkânı, size özel ev ve hizmetçiler, zanaatlar, rune taşları, mücevherler, binek hayvanları, makro ve eklenti gibi her türlü kullanışlı özellik ve elbette PvP heyecanı Runes of Magic'te sizleri bekliyor. Tarihi henüz kesin olarak açıklanmasa da önümüzdeki aylar içerisinde elflerin de bulunduğu geniş kapsamlı bir eklentiye de kavuşacak olan Runes of Magic, Türk kültürüne uyarlanan içeriğiyle birlikte şu an internet üzerinden ücretsiz olarak oynayabileceğiniz en kaliteli devasa online oyunlardan biri. Eğer siz de bu tür oyunlar hakkındaki önyargılarınızı test etmeye hazırsanız Runes of Magic'e mutlaka bir şans verin.



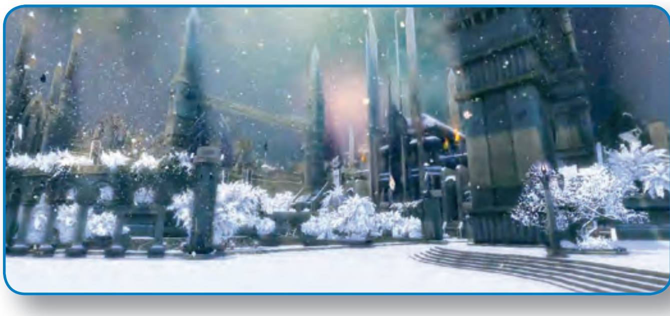






AION VISION

EFSANE YENİ BAŞLIYOR - TUĞBEK ÖLEK VE MUHTEMELEN KAAN ALKIN



Durun bir dakika, Vision da nereden çıktı!? Biz Aion'u zaten çok sevmiş, zevkle oynamaya başlamıştık. Halihazırda, piyasadaki tüm DVO'lardan daha iyiydi ve oyundaki ufak tefek sorunların çözülmesi dışında çok da bir beklentimiz yoktu oyunun geleceğine dair. Ama NCSoft geçen ay tuttu "Efsane yeni başlıyor" diyerek öyle bir video yayınladı ki bütün oyuncu kitlesini şok etti.

İzlemeye hiçbir beklentim olmadan başladığımdan önce küçük bir "hmm, grafik güncellemesi geliyor" yorumu döküldü dudaklarımdan, sonra "AAA! Yüzebileceğiz artık!" şaşkınlığı, "oyy yeni raid boss'a bak!" nidası ve "anam anam ne olmuş böyle, bu sualtı dünyası neresi" dumuru şeklinde ilerlerken "mevsimler değişiyor huleaaa!!" şeklinde sandalyeyle birlikte devrildiğimde henüz dokuz dakikalık videonun üçüncü dakikasındaydım. En son "Evvh.. eee… hhimi… Evhimi ooyyyy.. bineh" şeklinde bir şeyler mırıldanmışım görgü tanıklarına göre.

GÜZELLİĞİNE HAYRAN KALIN

Aion Vision videosunda neler yok ki... Öncelikle grafikler feci şekilde abarmış. HDR kullanan hayli gelişmiş bir ışık sistemi gelmiş. Böylece gölgeler, parlamalar, ışıltılar doldurmuş oyunun dört yanını. Mekânlardaki, özellikle de ormanlık alanlardaki detay seviyesi çok artmış. Dokular yenilenmiş, renk paletleri elden geçmiş. Bazı binaların tasarımı dahi değişmiş. Bütün bunlar bir araya gelince, Aion 2 diye piyasaya sunulabilir grafiklere ulaşılmış. Halbuki şimdiki haliyle bile en güzel gözüken DVO değil miydi bu oyun?

1- Aion Vision videosunda sınıfların silahlarının ikinci modlarını da görmüş olduk.

2- Sırtına kazma vurarak ne kadar eğitebilirsiniz bir hayvanı bilemiyoruz.

2



1



Bu kadarıyla da yetinmeyip bir de mevsimsel değişim eklenmesine ne demeli, bilmiyorum. Gerçek zamanlı olarak yapraklar sararıyor, kar yağmaya başlıyor, her yeri kaplıyor kar, yavaş yavaş eriyor ve bahar geliyor. Videoyu izlerken Pandemonium'un karlar altındaki halini görünce kalbim duracak gibi oldu resmen.

Oyundaki su efektleri de almış başını gitmiş. Küçük su birikintileri bile yağmurlu havalarda dalgalanırken, denizleri sert dalgalar sarıyor. Üstelik artık o denizlerde yüzebiliyoruz da. Dahası Aion evreni suların derinliklerinde genişlemeye devam ediyor. Su altında şehirler, hava kabarcıkları içinde sakin sakin bekleşen NPC'ler göze çarpıyor. Yani sadece sularda serinlemekle kalmayacağız, denizler altında da maceradan maceraya koşmaya (ya da yüzmeye) devam edeceğiz.

Oyuna ayrıca hayli iri birtakım yaratıklar geliyor. Şu an göklerde sakin sakin uçan balinaların, çöllerde yüzdüğünü, kumlara dalıp çıktığını görüyoruz. Şiir gibi sahneler… Videonun biraz ilerleyen bölümlerindeyse ejderha cinsinden iki raid boss görüyoruz. Videoda bunlara küçük bir grup saldırıyor olsa da sağlam bir Alliance'ın zor indireceği Legendery yaratıklar gibi gözüküyorlar. Sonlara doğru da Arkanis Sky Temple'a çok benzeyen bir mekânın üzerinde ejderhaların uçup yere ateş saçtıkları görülüyor. Zaten Aion'da dev ejderhaların izlerini pek çok yerde görüyorduk. Demek ki artık geliyor ejderhalar, demek ki gelecekler. Bu da özellikle oyunun ellinci seviye sonrası içeriğinin üzerinde çalışıldığına işaret.

SAVAŞLARINA ŞAPKA ÇIKARTIN

Sıra dövüş sistemindeki değişikliklere gelip de yeni animasyonları gördüğümüzde ağzımız açık ekrana boş boş bakmaktan fazlasını yapamıyoruz. Zira ilk kez tüm sınıfların silahlarının ikinci modlarını görmenin şaşkınlığı içindeyiz. Kalkanlar devasa eldivenlere, sopalar kırbaçlara dönüşüyor. Templar, koluna sardığı kalkanıyla düşmanını öyle bir çekiyor ki Inescapable Judgement halt etmiş. Ranger ikinci silah olarak artık çok daha hızlı vuran bir crossbow kullanabiliyor, Gladiator'un şimşekten hızlı yeni saldırısına tanık oluyor ve Spiritmaster'ın irice bir dinozor üzerinde savaştığını görüyoruz. Hatta arada Sorcerer'ın biri düşmanını yumruklarıyla yumuşattıktan ve tutup fırlattıktan sonra büyüsünü öyle bir



HEROES OF ANATOLIA
Aion'da Anadolu Rüzgârları

Aion'daki tek Türk lejyonu Oyungezer değil elbette. Size zamanla birlikte oynadığımız diğer lejyonları da tanıtalım istiyoruz ama ilk konuğumuz bizimle birlikte Gorgos sunucusunda Asmodian için çarpışan Heroes of Anatolia. Lejyonun lideri Hakan Güneş'le kısa bir söyleşi yaptık.

Kaan: Öncelikle bize kendini tanıtır mısın?
Hakan: Elbette. 21 yaşındayım, İstanbul'da yaşıyorum, Marmara Üniversitesi'nde okuyorum. Beş yılı aşkın süredir DVO oynuyorum. Oyunda "Spin" ismiyle tanınıyorum.

Kaan: Lejyonunuz Heroes of Anatolia hakkında biraz bilgi verir misin bize?
Hakan: HoA, 2006'da üç arkadaş tarafından *Guild Wars* loncası olarak kuruldu. Yaklaşık 2,5 yıl *GW* oynadık. Birçok yeni üyemiz ve güzel anılarımız oldu bu dönemde. Sonra kısa bir *Age of Conan* maceramız oldu. Fakat herkes tarafından bilinen eksiklikleri yüzünden kısa sürede oyunu bıraktık. Ana kadromuz bu dönemde *GW*'ye dönüş yaptı. Birçok üyemiz farklı DVO'lar denedi. WO, WoW, PotBS, EveO vb. Bu DVO'ların tamamında HoA olarak yer almasak da oyuncularımızın edindiği deneyimlerin lonca için çok yararı oldu. HoA'nın organize bir şekilde var olacağı yeni oyunun Aion olmasına karar verdikten sonra hummalı bir çalışmaya giriştik.

Kaan: Aktif kaç oyuncunuz var? Lejyona katılmak için gerekli şartlar nedir?
Hakan: Şu anda aktif oyuncu sayısı 40 civarında. Lejyona katılmak isteyen oyunculardan en önemli beklentimiz, yıllardır sürdürdüğümüz arkadaşlık ve lonca ortamına uyum sağlayabilmeleri. Bize katılmak isteyen arkadaşlar hoşgörülü, saygılı, oyun içinde paylaşımcı ve araştırmacı olmalı. Sadece oyunculuk becerisine bakarak diğer değerleri es geçen bir yapıya sahip değiliz. İnsani değerler ve insanlarla iletişim becerileri oyunculuktan önce geliyor bizim için. Lejyon başvuruları www.heroesofanatolia.com'un forum sayfasından ya da oyun içinde Spin, Minitosun, Minerva, Efaithm, Yutor isimlerine ulaşılarak yapılabilir.

Kaan: HoA'nın odak noktası nedir oyunda, PvE, PvP ya da başka?
Hakan: Hem sıkı hem de casual oyunculara sahibiz. Zaten seviyelerin dağılımından bu anlaşılıyor. Yüksek seviye kadar orta ve alt seviyede de birçok oyuncumuz var. Akşamları işten gelip 2-3 saat stres atmak, Ventrilo üzerinden sohbet etmek isteyenler gibi kendini oyuna adamış, lejyonun gelişimine ciddi katkılar sağlayan çok sıkı oyuncularımız da var. Yani her telden çalıyoruz :)

Kaan: Son soru, neden Asmodian?
Hakan: Uzun zaman önce, oyun henüz yayınlanmadan verdiğimiz bir karar bu. Şahsen bir kere bile Elyos olmayı geçirmedim aklımdan. Oyunun lore'una daha ilk göz attığımızda Asmodian dedik. Asmodian geldik Asmodian gideceğiz :)



patlatıyor ki vay anasına sayın seyirciler. Kısacası videoyu izleyen herkes kendi sınıfına eklenen özellikleri görünce heyecanlanıyor.

Biz bu kadarını bile hazmetmekte zorlanırken, Aion hızını kesmiyor ve kendi lejyon kasabamızı oluşturabildiğimizi, evlerimizi dikip dekore edebildiğimizi gösteriyor bize. Bildiğiniz canlı, yaşan bir kasaba, Oyungezer köyü… Rüya gibi. Videoda başkentin kapılarının hemen dışında yepyeni bir dünyanın kurulduğunu görebiliyoruz. Oyuncuların doldurduğu bu alanlar Aion'un şimdilik zayıf kalan sosyal yönünü de yüzlerce kat artıracaktır eminim. Arada bir oyuncu, köy meydanındaki panoya bir afiş yapıştırıyor, nedir diye merak etmeden duramıyorum. Sanırım lejyonlar için adam gibi bir duyuru sistemi de geliyor. Bir de evlerimizde kalıcı dükkânlar açabilirsek oyunun sosyal yönü gerçekten çok değişecek demektir.

"Hani nerede binekler?" sorusunun cevabı da Vision'la geliyor. Hazır binekleri satın alabildiğimiz gibi doğada kendimiz bulup evcilleştirebiliyoruz da (en azından Spiritmaster'lar yapabiliyor). *Final Fantasy* hastaları tombik kuşlar üzerinde nasıl koşturduğumuzu görünce kıskançlıktan çatlayacak kesin.

BÜYÜKLÜĞÜNE ŞAŞIRIN

Video ilerledikçe daha büyük, daha heyecanlı şeyler geliyor, artık kalbimiz sıkışmaya başlıyor. Elyos'un Asmodian kasabasını yerle bir ederek, devasa golemler eşliğinde Pandemonium'u kuşatması kaplıyor ekranı. Havada çarpışan Elyos ve Asmodian, şehri devasa yaratıklara karşı korumaya çalışan, dev topların başında büyücüler... Öylesine korkunç bir savaş yaşanıyor ki Asmodian için her zamankinden daha karanlık bir gün de olsa da hemen bugün yaşamak istiyorum ben bunu.

Daha anlatılacak çok şey var. Yeni karakter animasyonları, yeni kanatlar ve kanatların animasyonları, hava mayınları ve daha onlarca yenilik… Video sona erdiğinde üç kilometre koşup gelmiş gibiyim, kan ter içinde yığılıyorum masama, dokuz dakika üç saniyede bu kadar sarsılabilirdi oyun dünyası, bravo NCSoft!

Ama tüm bu güzellik içinde bir şey eksik. Çok büyük bir soru var havada asılı kalan. Bu izlediğimiz neydi? Aion 2 mi, genişleme paketi mi, yama mı, ne bu? NCSoft günlerce bu konuda sessiz kalıp bizi meraktan öldürdü. Sonunda meşhur topluluk yöneticisi Ayase bu gördüklerimizin planlanmış net şeyler olmadığını, ne zaman gerçekleşir, iptal mi olur bugünden bilemediklerini, sadece oyuncularla neler üzerinde çalıştıklarını paylaşmak istediklerini söyledi. Videonun adında saklıydı cevap, NCSoft sadece Aion'un geleceğine dair vizyonunu paylaşmıştı bizimle.

GELSİN DİYE DUA EDİN

Bir yandan bütün bunların bir vizyon, bir hayal olması üzdü bizi, çok heveslenmiştik çünkü ilk izlediğimizde. Diğer yandan gösterilen her şeyin oyun içi olması umutlandırdı. Demek ki "ah keşke şu özellik olsa" diyip geçmiyorlar, bunlar üzerinde ciddi ciddi çalışıyorlar. Benim tahminim tüm bu güzellikler parça parça iki seneye yakın bir sürede eklenecek oyuna, tümü de eklenmeyecek. Ama ne olursa olsun, isterse hiç eklenmesin, Aion Vision tek başına muhteşem bir deneyimdi benim için. Hayal gücünün sınırlarını zorlayan, bir DVO'da yapılabilecek ne çok şey olduğunu gösteren bir vizyon. Aion Vision'ı defalarca üst üste izledim, sıkıldıkça dönüp dönüp izledim, sanırım yirmiyi geçtim toplamda. Ama hâlâ her izleyişimde heyecanlanıyorum, tüylerimi diken diken ediyor. Bugün piyasadaki pek az oyun bana üç saat dolusu bu kadar heyecan verebilir. Hepsi yalan da olsa teşekkürler NCSoft, hayal etmesi bile çok güzel.

OYUNGEZER LEJYON GÜNLÜĞÜ

06.11.2009
Oyungezer Lejyonu büyümeye devam ediyor. İlk lejyonumuz maksimum oyuncu sayısına ulaşınca ikinci lejyonumuzu kurduk. Artık otuz seviye üstü ve altı olarak iki lejyonumuz var.

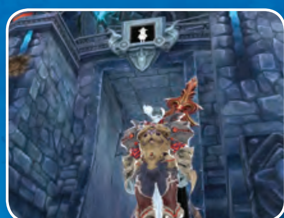
08.11.2009
İlk artifact'ımızı ele geçirdik. Yetmedi, her gün artifact almayı alışkanlık haline getirdik. Öyle ki bazı geceler aşağı Abyss'te tüm artifact'lerin üstünde şanlı Goyun amblemini gördük.



07.12.2009
Bir pazar gecesi Brujah ve Oyungezer lejyonları 46 kişilik bir ekiple Elyos topraklarına daldı. Heiron haritasını bir uçtan diğerine kadar dolanıp önümüze geleni doğradık.

10.12.2009
Tek derdimiz eğlence olsa da ilk 50 lejyon arasına girmeyi başardık.

11.12.2009
Oyungezer lejyonu olarak, Brujah'ın da desteğiyle ilk kalemizi ele geçirdik. Goyun armasını kale duvarlarında gören Gorgos oyuncuları yarıldı gülmekten.



Oyungezer lejyonuna katılım için başvurularınızı Oyungezer forumlarından (tinyurl.com/ogzljy) gerçekleştirebilirsiniz.

SON DESTAN



SONUN BAŞLANGICI BEKLEDİĞİMİZDEN YAKIN OLDU

İyilik ve kötülüğün, aydınlık ve karanlığın mücadelesi o kadar uzun zaman önce başlamıştır ki artık kimse ne nasıl başladığını hatırlar, ne de ne zaman biteceğini bilir. Fakat ezel ile ebed arasındaki her şeyin bir sonu vardır, her sonun bir başlangıcı olduğu gibi. *Asmara* adlı dünyada geçen bu öykü bize aydınlık tanrısının gücünden parçalar içeren Kor cevherlerine ve karanlıklar tanrısını esir eden mühre dair bir destanı anlatır. Bu öykü, bize Son Destan'ın başlangıcını anlatır. Ve her destanın bir de kahramanı vardır. Son Destan, bize mutlak güce sahip olan *Ulukan*'ı anlatır.

Birkaç ay önce, Ekim 2009 sayımızda bir ön tanıtımına yer vermiştik Son Destan'ın. Kore'den başlayarak *Karos Online* adı altında tüm dünyaya yayılan bu oyunu 16 Aralık 2009 itibarıyla artık bizler de oynayabiliyoruz, üstelik Türkçe içerik ve oyun içi destekle birlikte. Şimdi öncelikle oyundan edindiğimiz ilk izlenimlerden kısaca bahsedelim, hemen ardından oyunun geleceğine bir göz atalım.

İLK İZLENİMLER

Ücretsiz devasa online oyuncuların alışmakta hiç zorluk çekmeyecekleri bir görünüşü ve yapısı var Son Destan'ın. Oyuna ilk giriş yaptığımız andan itibaren sade ve kullanımı kolay bir arayüzle karşılaşıyor, oyun kontrollerini ve özelliklerini elimizle koymuş gibi bulabiliyoruz. Fare kontrolünün yanı sıra karakterimizi yönetmek için WASD (ve ek olarak Q ile E) tuşlarını da kullanabiliyor olmamız burada önemli bir artı olarak öne çıkıyor.

Oyun özellikleri H tuşuna basarak ulaşabileceğiniz yardım ekranında güzelce listelenip açıklanmış. Arayüz, kontroller, karakter sınıfları ve yetenekleri, eşyalar, harita ve topluluk özellikleri gibi konular hakkında ihtiyaç duyduğunuz çoğu bilgiyi burada bulabilirsiniz. Gördüğümüz kadarıyla oyunun Türkçe çevirisi de oldukça başarılı. Arayüz üzerindeki yazılar olsun, görev açıklamaları olsun, rastladığımız birkaç ufak hata haricinde hepsi anlaşılır ve doğal bir çeviriye sahipti. Zaten Joygame'in bünyesinde profesyonel olarak çalışan editör ve çevirmenler barındırdığını bildiğimizden, daha azını beklemiyoruz. Oyunun "Türk" yanı şimdilik dilinin Türkçe olmasıyla sınırlı ama bu konuda da çalışmalar yapılıyor ki onlara da bir sonraki başlık altında değineceğiz.

Son Destan'da akruh, gizli avcı, saldırıcı, paladin, kara hançer ve kara komplocu olmak üzere altı farklı karakter sınıfı var. Bu sınıflar saydığımız sırayla ikişerli gruplar halinde Seroine, İnsan ve Gölge şeklinde üç ırka bağlı. Ne yazık ki karakter yaratımı sırasında bize sunulan seçenekler, günümüz standartlarının biraz altında kalmış. Hatta oyunda genel bir çeşitlilik sorunu olduğu da söylenebilir, ama bu açıkların hepsi farklı yollardan kapatılmış. Örneğin karakter yeteneklerinin sayısı ilk bakışta az geliyor, ama Kor güçleri karakter gelişiminde farklı alternatifler sağlıyor. Ya da en fazla yirmi adet eşya saklayabildiğiniz envanter ekranının biraz ufak kaldığı söylenebilir, fakat onun da kapasitesi sonradan artırılabiliyor.

GELECEK PLANLARI

Devasa online'lar kısa süre ilgilenip bırakılan türden oyunlar olmadığı için, insan ister istemez başlayıp üzerinde emek sarf etmeden önce bir durup düşünüyor. Bu oyun beni ne kadar süre boyunca tatmin eder? Üzerinde kayda değer değişiklikler, yenilikler yapılır mı? Açıkçası bu konuda Son Destan'ın geleceği oldukça parlak görünüyor. Oyunun Türkiye dağıtımcısı olan Joygame, doğrudan ana yayıncı NHN ile bağlantı halinde ve sürekli olarak oyunun nasıl geliştirilebileceği konusunda çalışılıyor. Bu çalışmaların sonuçlarından ilki, önümüzdeki aylarda oyun içine eklenecek olan devasa bir Türk şehri olarak karşımıza çıkacak. Şehir içerisinde saraylardan tutun geleneksel kıyafetlerimizi giyip nargile içen karakterlere, güvercinlerden yeniçerilere kadar birçok Türk motifini görme ve bunlarla etkileşime geçme şansı bulacağız. Bir sonraki aşamaysa, oyunun hikâye kurgusunu oyunculardan gelecek istekler doğrultusunda şekillendirmek olacak. Eğer tüm bunlar gerçekleştirilebilirse, Son Destan oyuncularını güzel günler bekliyor demektir.

Açık beta sürecinde kapılarını açtığı andan itibaren kısa süre içerisinde üye sayısı 200.000'i aşan Son Destan'ın oldukça iyi bir başlangıç yaptığı söylenebilir. Denediğimiz süre içerisinde bizi de tatmin etme-











yi başardı oyun. O halde sizin için geriye bir tek **sondestan.joygame.com** adresine girip oynamaya başlamak kalıyor.

Resimaltı yazısı gibi bir şey: "*Son Destan'a hoş geldiniz!*" diyen karizmatik bir sesle karşılıyor oyun sizi. Aynı sesin yer aldığı ve aynı zamanda sinema salonlarında da gösterilen son derece gaz bir fragmanı DVD'mizin Video bölümünde bulabilirsiniz.



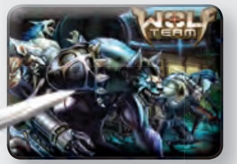
WOLFTEAM

FANTASTİK ONLINE FPS OYUNU, İKİNCİ SUNUCUSUNU AÇTI

Wolfteam de daha önce burada tanıtımına yer verdiğimiz bir oyundu hatırlarsanız. Gunbound ve Rakion ile birlikte bir diğer başarılı Softnyx yapımı olan Wolfteam, yıllardan beri çok oyunculu FPS oyunları arasında neredeyse bir tekel halini alan Counter-Strike'ın yerine gözünü dikmiş, bunun için mücadele ediyor. Görünen o ki bu konum için en uygun adaylardan biri de o. İnsanüstü güçler, özel silahlar ve Türkçe seslendirme gibi özellikleri sayesinde beğeni toplayan Wolfteam, kısa süre önce ilk sunucusu dolduğu için ikinci bir sunucu daha açmak durumunda kaldı. Joygame'den aldığımız bilgilere göre oyun 2010 yılı içerisinde bir takım yeniliklere de sahne olacak, yeni oyun modları, silahlar ve haritalar Türk oyuncuların beğenisine sunulacakmış. Eğer siz de insanlar ve kurtadamların kapışmasına dâhil olmak istiyorsanız, **wolfteam.joygame.com** adresini ziyaret edebilirsiniz. Ayrıca resmi forumlar üzerindeki oyuncu buluşmalarıyla ilgili başlıkları takip ederek doğrudan Joygame ekibiyle bir araya gelip onlarla hem sohbet etme, hem de oyun hakkında fikir alışverişinde bulunma şansı yakalayabilirsiniz.



BİR BAKIŞTA JOYGAME OYUNLARI



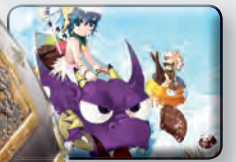
WOLFTEAM

İnsanlar ve kurtadamların karşı karşıya geldikleri bir online FPS oyunu. İnsanları seçerseniz güçlü ateşli silahlar kullanabiliyor, kurtadamları seçerseniz görünmezlik gibi özel yeteneklerin keyfini çıkartabiliyorsunuz.



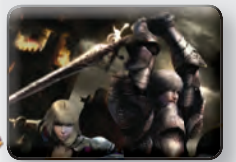
RAKION

Rol yapma öğeleri de taşıyan, lobi sistemi üzerine kurulu bir online aksiyon oyunu. Beş farklı karakter sınıfı barındırıyor olmasının yanı sıra, özellikle kaos modu ve hücre puanları Rakion'u son derece eğlenceli kılıyor.



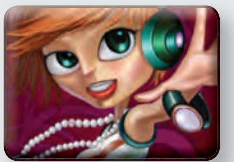
GUNBOUND

Oynanışı artık bir klasik olan Worms serisini andıran bir online strateji oyunu. Kurtçuklar yerine tank benzeri araçları yönetiyor, avatarımızı dilediğimiz gibi kişiselleştirebiliyor, bazı özel güçleri ve çevre şartlarını avantajımıza kullanabiliyoruz.



SON DESTAN

Tamamen ücretsiz bir devasa online rol yapma oyunu. Sade yapısı oyuna alışma süresini kısaltırken dinamik zindanlar, kale kuşatma savaşları ve kor güçleri gibi özellikler cazibesini artırıyor. Diğer Joygame oyunları gibi Türkçe olması da cabası.



JAMIA

En kısa ifadeyle internet üzerindeki bir sosyal yaşam platformu olarak tanımlayabiliriz Jamia'yı. Kendinize bir avatar yaratıp siber dünya içerisinde dilediğiniz gibi yaşayabiliyor ve elbette yeni arkadaşlıklar kurabiliyorsunuz.



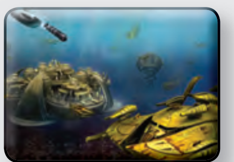
SEAFIGHT

Web tabanlı bir online korsanlık oyunu Seafight. Basit bir gemiyle başladığımız macerada kendimize mürettebat topluyor, deniz savaşlarına katılıyor, ganimetlere el koyuyor ve açık denizleri fethetme yarışında diğer oyuncularla mücadele ediyoruz.



DARK ORBIT

Bir diğer web tabanlı oyun olan Dark Orbit'te uzaya çıkıyoruz. Göz alıcı grafikler eşliğinde uçsuz bucaksız evren içerisindeki yıldız sistemleri arasında mekik dokuyor, hammadde kaynaklarını ele geçirmeye çalışıyoruz.



DEEPOLIS

Bu kez okyanusun üstünde savaşmak yerine derinliklerine iniyoruz. Üç ayrı gruptan birini seçip denizaltımıza atlıyor, okyanusun tek hakimi olmak amacıyla ticarete atılıyor, keşifler yapıyor ve savaşlara katılıyoruz.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

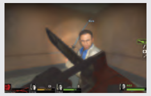
STEAM'İN ÖZEL YILBAŞI İNDİRİMLERİNDEN GÖZÜM DÖNDÜ! ÖYLE BİR ABANMIŞIM Kİ, *"ÖAARGH! LUCASARTS SETİMİ TAMAMLAMALIYIMFSS!"* DİYEREK BÖĞÜRDÜĞÜMÜ SÖYLEDİ OFİSTEKİLER. ÜHÜ, NEREDEYSE MART MAAŞIMI BİLE HARCAMIŞIM LAN!

FPS *(First Person Shooter)*



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
PC, PS3, 360

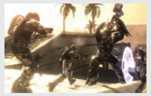
Şok edici anlarla dolu ilk oyundan sonra "ne kadar şok ediciyiz Allah'ım! O kadar şok ediciyiz kiiii!" diye ağız sulandıran Infinity Ward'un hikâyesini "twist" manyağı yaparak dans ettirdiğini görünce biz bir miktar hayal kırıklığı yaşar gibi... Oluyordu ki, SpecOps ve Multiplayer modları boğazımıza bir yapıştılar ki kurtarabilene aşk olsun! Modern Warfare 2 daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



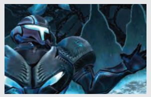
Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



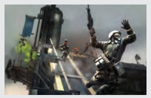
Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.



Halo 3 ODST
Wii
ODST Halo 3'ün etinden sütünden faydalanan bir oyun olacak diye beklerken, oldukça kaliteli ve kendi ayakları üstünde durabilen bir oyun çıktı karşımıza.



Metroid Prime Trilogy
Wii
Klasik üç oyun bir arada! Toplam 60 saatten fazla aksiyon ve kafa kırdıran bulmaca içeren, Wii sahiplerinin mutlaka sahip olması gereken bir paket TPT.



Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ

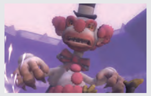


ANNO 1404
PC, Wii

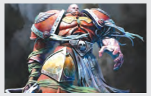
Bir Tekmili Birden editörü kaç ay üst üste bir oyununun açıklamasını, başka bir oyunun isminin altında unutup gidebilir konulu dersimize hoş geldiniz... Bundan sonraki hedefimiz, bir strateji oyununun açıklamasını bir müzik/ritm oyununun altında unutarak olaya bambaşka bir boyut kazandırmak olacak. Bu çalışmamıza yapacağınız katkılar için PayPal hesabımıza havale yapabilirsiniz...
Anno 1404 mü? Son aylarda gördüğümüz en iyi müzik oyunu kuşkusuz. Şahane...



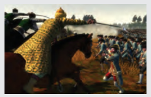
Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... İsmet İnönü olarak Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?



Spore: Galactic Adventures
PC
Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın. (Bu aralar strateji oyunlarına kıran mı girdi nedir?)



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.



Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.



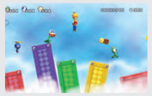
Command & Conquer 3
PC
Dördüncü oyun duyuruldu ama bomba gibi patlamadı nedense... O zaman içinizdeki C&C ateşini yeniden alevlendirmeye ne dersiniz?

AKSİYON

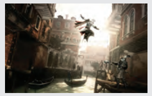


GTA 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY
360

Rockstar işini çok iyi yapıyor. İki yıllık bir oyun olmasına rağmen GTA 4 hala silinmedi, çıkmadı hayatımızdan. Episodes from Liberty City paketiyle birlikte de 30-40 saatliğine yeniden hayatımıza girdi. Daha önce çıkan Lost and Damned DLC'sini, yeni çıkan Ballad of Gay Tony DLC'sini tek bir pakette toplayan Episodes, GTA 4'e doyamamış olanlara veya özleyenlere özlediklerini fazlasıyla veriyor.



New Super Mario Bros Wii
Wii
4 kişilik oynanışı, muhteşem platform öğeleri, 20 yıllık bir karakter olmasına rağmen hâlâ yeni fikirler bulunmasıyla, bu yılın en iyi oyunlarından birisi NSMBW.



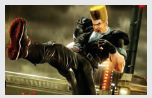
Assassin's Creed 2
PS3, 360
Kesinlikle "2009'un En İyi Oyunları" kapışmasında başa oynayacak, tam anlamıyla bir başyapıt olmuş AC2. İlk oyundan nefret etmiş bile olsanız, bunu çok seveceksiniz.



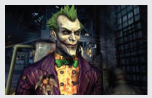
God of War Collection
PS3
God of War 3'e çeyrek kala, Kratos'a olan açlığımızı giderecek bundan güzel fırsat olamazdı. Ama gönül isterdi ki, Chains of Olympus da bu pakette bir şekilde yer alsın.



Uncharted 2: Among Thieves
PS3
"Niye PlayStation 3 aldın?" diye soranlara cevap olarak, Uncharted 2'yi göğsünüzü gere gere gösterebilirsiniz. Gerçekçi, film gibi aksiyon oyunları arasında bambaşka bir boyutta.



Tekken 6
PC, PS3, 360
Tekken 3'ten beri serinin en güzel oyunu. Dövüş sistemini geçin, kendi kostümünüzü hazırlamak dahil, yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki aklınız çıkacak.



Batman: Arkham Asylum
PC, PS3, 360
Adı sanı duyulmamış bir firmadan geldi bu yılın en iyi aksiyon oyunu. Batman dövüşleri, bulmacaları ve genel olarak tokluğuyla bizi mest etmeyi başardı.

OYUNLARLA İLGİLİ DERHAL BİTMESİNİ İSTEDİĞİMİZ 5 ŞEY

1. **OYUNLARIN FRAGMANLARINDA...**
   Fragmanın kahraman bir yaratığın kafasına doğru uçarak bitirmesi...
2. **HER TÜR OYUNDA...**
   2. Dünya Savaşı'ndan gına geldi! Artık savaşılmasın 2. Dünya'da!
3. **ÖZELLİKLE FANTASTİK OYUNLARIN FRAGMANLARINDA...**
   Ejderhanın ağzının içinde ve/veya alevlerinde bitmek, bitsin!
4. **OYUN HİKAYELERİNDE...**
   Üç kuruş etmeyecek hikaye örgülerini muhteşem diye sunmak.
5. **OCAK 2010 OYUNGEZER'LE İLGİLİ OLARAK...**
   Artık bitsin de çıksın ki, siz okuyun, biz de dinlenelim.

EN ŞOK EDİCİ 5 OYUN FRAGMANI



1. **DIABLO 2**
   Amazon'la evli olmak, çim biçen Barbar, barbekü yapan Necro komşu :)
2. **MGS 2'NİN 9 DAKİKALIK OYNANIŞ FRAGMANI**
   Süre tutsak, 2000-2002 yılları arasında toplam 15 saat izlemişizdir.
3. **WET - A SHOT AT LOVE**
   İğrenç, kanlı makyajlarla da sevimli bir fragman yapılabilirmiş demek.
4. **THE OLD REPUBLIC - SITH'S REVENGE**
   E3'ten sonra bile tekrar ve tekrar izlendi. Ve tekrar izlendi.
5. **AION - VISION**
   Ohannesburger! Eğer bu Aion'sa, bizim oynadığımız ney?

BİLGİSAYARIMIZDAN HÂLÂ SİLMEDİĞİMİZ 5 OYUN

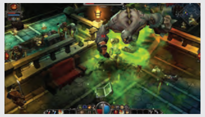


1. **VAMPIRE BLOODLINES**
   Oyuncuları sayesinde hala geliştiriliyor.
2. **MORROWIND**
   Aslında tüm Bethesda oyunları da diyebiliriz ama...
3. **DAGGERFALL**
   ...hah! Daha beteri vardı işte, hatırladık!
4. **NOCTURNE**
   Oyunu düzgün çalıştırmak deveye hendek atlatmak gibiydi.
5. **ARCANUM**
   Ölümcül bir çok hatası, oyunu bitiremeyeceğiniz anlamına geliyordu.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Dragon Age Origins
PC, PS3, 360
Kendini kaybedercesine tekrar, tekrar ve tekrar oynayanlarımız var DAO'yu. Olum, o kadar güzel oyun çıktı, bıraksanıza? Yok, illa ve sürekli Dragon Age oynuyorlar. Vardır bir hikmeti.



Torchlight
PC
Anaa, sen nereden çıktın başımıza yahu?! Yani utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Almaz ve oynamazsanız ağlarsınız, söyleyelim!



Demon's Souls
PS3
Üç ay kadar düşününce Demon's Souls'un aksiyondan çok rol yapma oyunu kategorisine daha uygun olduğuna karar verdik. Ama bu, oyunun zorluğunu değiştirmedi.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!

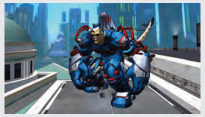


Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO *(Devasa Online)*



Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



Eve Online
PC
Devasa Online oyunlarda basitleştirmeye gıcık oluyorsanız, Eve'ye bekleriz sizi. 8 saatlik eğitim görevlerinden itibaren uzuuun bir süre bu evrende kalacağınızı farkedeceksiniz.



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.



Everquest 2
PC
Dönüp dolaşıp tavsiye ediyoruz ama bir DVO'nun oturması için gereken yılları çoktan aşmış bir oyun EQ2. Şu anda başlarsanız, taş gibi bir oyunla karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

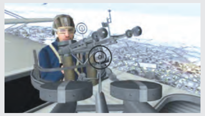
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

SPOR



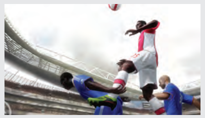
WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

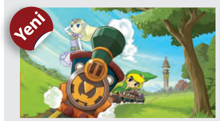


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştir-mesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.



Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

MACERA



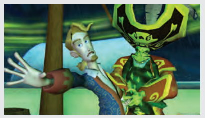
Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.



Professor Layton: Diabolical Box
DS
150'den fazla bulmacası ve adventure tarzı oynanışıyla kaçırılmaması gereken bir oyun.



Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!



Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.

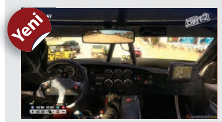


Scribblenauts
DS
Bir oyun. Bir sorun ve o sorunu çözmek için kullanabileceğiniz (aralarında güllaç, börek ve imamın da olduğu) 22.000'den fazla kelime... Ne kadar zor olabilir ki, öyle değil mi?

YARIŞ



Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.

AYIN ALTIN OYUNLARI



GTA 4: Episodes from Liberty City



The Legend of Zelda: Spirit Tracks



LittleBigPlanet (PSP)

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Önümüzdeki 3 ay kesinlikle yaşayan bir grup var aramızda: Playstation 3 sahipleri. Konsolun hayatı boyunca bu kadar "konsola özgü" harika oyun bir arada çıkmamıştı.

OCAK'10	
Army of Two: The 40th Day	PS3, 360, PSP
Darksiders: Wrath of War	PS3, 360
Divine Divinity II: Ego Draconis	PC, 360
Mass Effect 2	PC, 360
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero	Wii
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	Wii

ŞUBAT '10	
Aliens vs Predator	PC, PS3, 360
Bioshock 2	PC, PS3, 360
Dante's Inferno	PS3, 360, PSP
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Wii
Lost Planet 2	PS3, 360
Napoleon: Total War	PC
R.U.S.E.	PC, PS3, 360
Red Steel 2	Wii
Silent Hill: Shattered Memories	Wii, PS2, PSP
Star Trek Online	PC
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	PC
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	PS, 360
White Knight Chronicles	PS3

MART '10	
Alice in Wonderland	PC, Wii, DS
Assassin's Creed 2	PC
Battlefield: Bad Company 2	PC, PS3, 360
Blur	PC, PS3, 360
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	PC
Final Fantasy XIII	PS3, 360
God of War III	PS3
Heavy Rain	PS3
Just Cause 2	PC, PS3, 360
MAG	PS3
Metro 2033: The Last Refuge	PC, 360
Resonance of Fate	PS3, 360
Silent Hunter 5	PC
Supreme Commander 2	PC, 360
Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising	PC
Yakuza 3	PS3



BİRAZ DAHA CİDDİ KONUŞMAYA BAŞLAYALIM MI ARTIK? -ESER GÜVEN

Bu ay iki sayfacığımıza geçen ay yazmak isteyip de yer yetersizliğinden değinemediğim birkaç şeyi sıkıştırmayı başardım. Büyü Kombinasyonları biraz daha tecrübeli oyuncular hitap ediyor, zorluğu Hard'a, hatta daha da ileri giderek Nightmare'e çektiğiniz zaman savaşlar sırasında bu kombinasyonlar ciddi önem kazanmaya başlıyor. Gauntlet bulmacasında takılan yeni oyuncuları da unutmadık elbette, son olarak da oyunun Easter Egg karakterlerinden biri olan Gaxkang'i (Baldur's Gate 2'nin belki de en zor savaşlarından biri olan Kangaxx'ı hatırlayanınız var mı? O da lich formunu yendiğinizde müthiş güçlü demi-lich formuna bürünüyordu) nasıl yeneceğiniz hakkında birkaç tüyo bulacaksınız.



Hata küçük olsa da keyif kaçtı bir kere

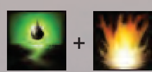
'Spoiler' çok tuhaf bir kavram aslında. Yanınızda iki arkadaşınız konuşurken henüz izlemediğiniz bir filmle, henüz okumadığınız bir kitapla ilgili önemli bir bilgiyi duymak zevkinizi bir anda baltalayabilir, keyfinizi kaçırabilir. Bu durum yalnızca film veya kitapla sınırlı değil elbette. Çoğumuz oyun oynarken bir anda karşımıza çıkan sürprizlere 'vay canına, hiç beklemiyordum böyle olmasını' demeyi seviyoruz. Bu yüzden de işin içinde İnternet varsa 'spoiler' düğmesini kullanıyoruz ki böyle zevk kaçırabilecek cümleler, tüyolar, konuşmalar biz istemediğimiz sürece gözümüze çarpmasın. Ama işte bazen böyle şeyler siz istemeseniz de gözünüze çarpabiliyor, aynı geçen sayıdaki Dragon Age yazısında yapmış olduğumuz malum kişiyle ilgili hata gibi (hani olur da geçen sayıyı okumamış birileri vardır diye isim vermeyeyim, çifte spoiler olmasın). Ufak bir iletişim sorunundan kaynaklanmış bu hata için hepinizden özür diliyoruz.
Bu ay size (umuyorum ki) spoiler'sız bir şeyler hazırladık. Dragon Age ile ilgili geçen ay yazmak istediğim bir kaç şey vardı, öncelikle onu ekledik. Kısa ama eğlenceli bir yazı oldu, özellikle büyü kombinasyonları Codex avcıları için oldukça faydalı olacak. Bunun yanı sıra bir de Modern Warfare 2 yazımız var ki gözlerinize layık, düşmanlarınıza eziyet. Köşemizle ilgili her türlü acımasız eleştirinizi çekinmeden gönderebileceğinizi unutmayın diyor ve bitiriyorum. Farewell!

ESER GÜVEN

BÜYÜ KOMBİNASYONLARI

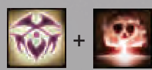
Codex'te bu başlığı görmüş, ne olduğunu merak etmiş, hatta aralarından bir ikisini kendi başınıza bulmuş olabilirsiniz. Büyü Kombinasyonları art arda yapılan iki büyünün farklı ve güçlü bir etki vermesini sağlamaktadır.

Grease Fire
Yapılışı:
Grease büyüsünün ardından herhangi bir ateş büyüsü



Grease büyüsü ile kapladığınız bir alana ateş büyüsü yaptığınızda yağ tutuşacak ve üzerindeki düşmanlara diğer AoE büyüler gibi sürekli olarak zarar verecektir. Ancak bunu yaptığınızda Grease'in kaydırıcı özelliği de ortadan kaybolur.

Entropic Death
Yapılışı:
Death Hex + Death Cloud



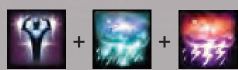
Death Hex'in normal zararı kritiğe çevirdiğini biliyoruz, yani başlı başına güçlü bir büyü. Death Hex etkisindeki bir düşmanın üzerine Death Cloud yaparsanız alacağı spirit zararı çok yüksek olacak ve çok büyük ihtimalle bu kombinasyondan canlı çıkamayacaktır.

Paralysis Explosion
Yapılışı:
Glyph of Paralysis + Glyph of Repulsion



En güçlü kombinasyonlardan biri. İşe yaraması için her iki glyph'in de tam olarak üst üste yapılması gerekiyor. Tetiklendiği anda da geniş bir alanda herkesi uzun süreli paralize edebiliyor. Dost ateşi mümkün olduğundan grubunuzdan uzak kapı girişlerinde kullanarak kalabalık savaşları kolaylaştırabilirsiniz.

Storm of the Century
Yapılışı:
Spell Might + Blizzard + Tempest



Bir üçlü büyü kombinasyonu.
Eminim ki çoğunuz Blizzard ve Tempest gibi iki güçlü AoE büyüsünü sıkça birlikte kullanmışsınızdır, ama buna Spell Might eklemek aklınıza gelmemiştir. Bu kombinasyondan etkilenen hedefler Blizzard'ın sersemletme ve dondurma etkilerine maruz kalmazlar, bunun yerine daha geniş çapta, çok daha güçlü elektrik zararı görürler. Bu kombinasyon özellikle de Archdemon'ın gruptan uzak durduğu 3. fazında çok etkili olacaktır.

Flame-Quencher
Yapılışı:
Yanan bir Grease büyüsünün üzerine Blizzard.
Gereksiz bir kombinasyon. Tek yaptığı eğer ortamda yanmakta olan bir Grease büyüsü varsa onu söndürmek. Yine de Codex açmak için bir kez yapabilirsiniz.

Shockwave
Yapılışı:
Force Field + Crushing Prison
İşte bu çok ilginç bir kombinasyon. Force Field üzerine yaptığınız hedefin hiçbir zarardan etkilenmemesini, ama bu sırada hareket de edememesini sağlayan bir büyü. Bunun üzerine bir de güçlü zararıyla Crushing Prison yaparsanız iki büyü çakışıyor ve Force Field hedefinin etrafındaki herkesi geriye savurarak zarar veren güçlü bir şok dalgası yaratıyor.

Improved Drain
Yapılışı:
Vulnerability Hex + Drain Life / Mana Drain
Genellikle keşfedilen ilk kombinasyonlardan biri olan Improved Drain ile Drain Life ve Mana Drain büyülerinizin üzerine Vulnerability Hex yapmış olduğunuz hedeften iki kat fazla sağlık / mana çekmesini sağlayabilirsiniz.

Advanced Reanimation
Yapılışı:
Spell Might + Animate Dead
Animate Dead büyüsü normalde çok da güçlü bir büyü değil, ortaya çıkan iskelet genellikle çok da fazla işe yaramıyor. Ama eğer önce Spell Might ile büyünüzü güçlendirir, ardından Animate Dead büyüsünü kullanırsanız ortaya çıkacak olan iskelet hem eskisinden çok daha güçlü olacak, hem de diğerinde bulunmayan özel yeteneklere sahip olacaktır.

Nightmare
Yapılışı:
Sleep + Horror
Horror büyüsü hedeflerin ruhsal direnç gösterebilip etkilenmeyebilecekleri bir büyü olmasına rağmen öncelikle Sleep büyüsüyle uyuttuğunuz hedeflerin bu büyüden kurtulma şansları sıfır. Üstüne bir de oldukça sağlam spirit zararı görecekler ve bu zararın ardından da Horror büyüsünün etkisinde kalmaya devam edeceklerdir.

Shattering
Yapılışı:
Donmuş bir hedef üzerinde Stone Fist / Crushing Prison veya 100% kritik vuran bir yetenek herhangi bir nedenden ötürü donmuş (veya taşlaşmış) bir düşmana kritik vuruş yapar (örneğin Overpower yeteneğiyle) veya üzerinde Stone Fist ya da Crushing Prison büyülerini kullanırsanız sağlığı ne olursa olsun anında parçalanarak ölecektir. Kritik vuruşla parçalama işlemini yapamayan tek yetenek ise Pinpoint Strike'tır.



GAXKANG THE UNBOUND
Unbound codex'ini Urn of Sacred Ashes görevi için gittiğiniz Ruined Temple'daki maceracı cesedinden alacaksınız. Brecilian Ruins'teki Lower Ruins'te bulacağınız ikinci bir ceset sayesinde codex güncellenecek. Görevle ilişkili üçüncü maceracıyı ise Orzammar'daki Tapster's Tavern'de bulacaksınız ve onunla konuştuğunuzda Unbound görevini almış olacaksınız.

Denerim'e dönün ve Dirty Back Alley'e gidin. İçeri girdiğinizde Gaxkang ile tanışacaksınız. Gaxkang kimilerine göre oyunun en zor savaşlarından biri, ama grubunuzda yeteneklerini karşılayabilecek sınıf veya sınıflar bulunuyorsa zor olduğunu anlamayabilirsiniz bile.

Gaxkang savaşının birinci zorluğu savaş alanının tek bir oda olması, çok dar, dolayısıyla hem siz zaman içinde iyi derecede zarar veren AoE büyülerini kullanamıyorsunuz, hem de Gaxkang'ın kullandığı AoE büyüleri tüm grubunuzu rahatça vuruyor. Savaşın ikinci zorluğu ise Gaxkang'ın iki form arasında (Arcane Horror ve Revenant) gidip gelmesi. Revenant hali daha kolay, çünkü saldırılara büyük ölçüde fiziksel, tanklanması rahat. Arcane Horror hali ise çok tehlikeli, çünkü hem auralar kullanıyor, hem de biçim değiştirirken durmadan kendisini iyileştiriyor.

Eğer grubunuzda bir Templar varsa iş biraz daha kolaylaşıyor çünkü güçlü büyülerine karşılık verip kilitleyebiliyorsunuz (caster formuna geçtiğinde dispel yapabilmek çok faydalı). Bu savaş sırasında asıl yoğunlaşmanız gereken şey kendisini iyileştirmesine izin vermemek. Eğer Concentrated Magebane Poison yapabiliyorsanız melee silahlarınızı bu zehirle kaplamalısınız. Ayrıca büyücünüz ile üzerinde sürekli olarak Curse of Mortality büyüsünü tutarak iyileşmesinin önüne geçebilirsiniz. Son olarak da eğer büyücünüz Mana Clash büyüsünü biliyorsa Arcane Horror formuna müthiş zarar verebilir ve anında fiziksel forma geçiş yapmasını sağlayabilirsiniz.

Gaxkang öldüğünde savaşçılara özel efsanevi Keening Blade kılıcını ve bazen de buna ek olarak oyundaki en iyi kalkanlardan biri olan Fade Wall'u (+3 Defense, +20 Healing Spells, +1 Combat Stamina Regeneration, +25 Stamina) düşürüyor.



GAUNTLET ÇÖZÜMÜ
Oyunun bu kısmı hakkında birden fazla soru geldiğine göre sanırım burada takılma oranı tahminimden daha yüksek. Oyunun aslında tek tük bulmacalarından biri bu, ama ne yapacağınızı anlayamazsanız sıkılmanıza neden olabilir. Urn of Sacred Ashes görev zincirindeki Gauntlet'de karşılaşacağınız bu bulmaca bir köprü geçme bulmacası. Karakterlerinizi her adımda doğru taşların üzerine yerleştirmeniz gerekiyor, aksi halde köprüyü oluşturan taşlar ortadan kayboluyor. Köprünün kalıcı olarak oluşması için tek bir karakterin geçmesi yeterli, kolaylık olsun diye ana karakteri geçirdiğinizi varsayalım.

1 – C, K ve L'ye basın. Ana karakterle köprünün ilk taşına çıkın.
2 – C, K ve F'ye basın. Ana karakterle köprünün ikinci taşına çıkın.

3 – I, K ve F'ye basın.

4 – I, A ve F'ye basın. Ana karakterle köprünün üçüncü taşına çıkın.

5 – I, A ve H'ye basın.

6 – E, A ve H'ye basın. Ana karakterle köprüyü geçin.

MODERN WARFARE 2

ŞU HARİTALARIN DİLİ OLSA DA KONUŞSA DEMİŞTİNİZ, DEĞİL Mİ? -KAAN ÖZGÜNAY

"NOOBTUBER"LAR CANINIZI MI SIKIYOR? HARİTALARDA KAYBOLDUĞUNUZU MU HİSSEDİYORSUNUZ? KESKİN NİŞANCILARIN NERELERDE SAKLANDIĞINI ANLAMAYA ÇALIŞIRKEN SAÇLARINIZ MI SEYRELİYOR? HAYIR, ÇÖZÜM İÇİN HERHANGİ BİR NUMARAYI ARAMANIZA GEREK YOK. ZİRA SİZİN İÇİN EN POPÜLER DÖRT HARİTANIN AYRINTILI ŞEKİLDE DEŞİFRE EDİLDİĞİ MİNİ BİR STRATEJİ REHBERİ HAZIRLAMAKLA KALMAYIP SAYFALARA DA UFAK AMA KULLANIŞLI BİRKAÇ İPUCU SERPİŞTİRDİK. HAZIRSANIZ "OSCAR MİKE" OLALIM.



AFGHAN

Wasteland'den sonraki en geniş açık alanlara rastlayacağınız harita olan Afghan, özellikle yetenekli keskin nişancıların eğlence kaynağı olabilecek bir yer. Haritanın ortasındaki uçak enkazından uzak durmaya çalışın ve keskin nişancı bölgelerini takımınızla birlikte ziyaret ederek hızlıca hava saldırısı çağırmaya bakın.

1- Keskin nişancıların favori bölgesi. Uçurumun kenarıyla aranıza mesafe koyarak aşağıdakilerden, tüfeğinizi kamufle edip gereksiz mermi saçmayarak da sığınaktaki rakiplerinizden gizlenmeniz mümkün. Bölgenin batısına gizleyebileceğiniz bir Tactical Insertion ile sizi arkanızdan bıçaklayanlara güzel bir sürpriz yapabilirsiniz. Poponuzu koruması için bir taret veya takım arkadaşı bulmaya çalışın. Eğer işler sarpa sararsa, Commando perk'ünün Pro özelliği ile uçurumdan aşağı hasar almadan atlayabilir ve ortamdan topuklayabilirsiniz.

2- Sığınaklar, 1. bölgeden sonra haritanın en önemli keskin nişancı yuvalarıdır. Haşhaş tarlalarına yatmış olası düşmanlarınızı bir flashbang ile kör edip çabucak ufak sığınağın içini temizleyin. Büyük sığınağa girerken kesinlikle bomba cimriliği yapmayın ve elinizde ne varsa içeri sallayın. Eğer Marathon perk'ünüz varsa sığınakların güney cephesinden hızlıca koşup pencerelere flashbang sallayarak veya doğu girişine ateş açarak içeridekilere ecel terleri döktürebilirsiniz.

3- Eğer sığınakları savunuyorsanız, işiniz kısmen daha kolay. Kapıların önüne birer C4, daha da iyisi birer taret koyun ve içeri atılması muhtemel flashbang'lerden sakınmak için uzakta durun. 1. bölgedeki keskin nişancılara kolay av olmamak için pencerelerin duvarla birleştiği yerleri tercih edin ve çömelmeyi, gerektiğinde yere yatmayı ihmal etmeyin.

4- Bu bölgede neredeyse her taraftan ateşe açıksınız ve saklanabileceğiniz en güvenli yerler uçağın kıçı ile pilot kabini (pencerelere dikkat). Burada yapabileceğiniz en faydalı şey, 1. bölgeye ve 3. bölgedeki sığınaklara birer bomba (cinsi fark etmez) sallayarak oralardaki keskin nişancıların rahatını bozmak ve kafanızı kesinlikle kaldırmamak. Eğer o bölgeler takımınızın kontrolündeyse, düşman mağaralardan gelecek demektir. Girişe bir sis bombası atarak onları dışarı çıkmaya zorlayabilir ve uçakta kalarak frag üstüne frag alabilirsiniz.

5- Çatışmalar genelde saat yönünde veya tam tersi tarafa doğru gerçekleşeceği için eğer bu bölgedeyseniz ya sığınaklara ya da 1. bölgeye doğru ilerliyorsunuz demektir. Mağaranın üç girişi olduğunu hatırlayın ve mümkünse hiç oralara bulaşmadan konvoy araçlarını siper alarak büyük sığınağa yanaşıp içeriye birkaç bomba atmaya çalışın. Eğer 1. bölgeye doğru ilerliyorsanız merdivenler yerine kaya geçidi tercih edin ve çömelerek ilerleyin.



FAVELA

Favela'yı kısım kısım anlatmak yerine tüm haritayı tek bir resim olarak görmek ve öyle değerlendirmek gerekiyor çünkü burası bölgelere ayrılması gerçekten de zor bir harita. Bunun en büyük sebebi de, gecekondu ve ara sokakların birbirleriyle bağlantılı olması. İşin içine ana caddedeki çatışmaları ve çatılardaki keskin nişancıları da kattığınız zaman oynaması oldukça zor bir mekân çıkıyor ortaya.

Neredeyse her bina birbiriyle bağlantılı olduğu için mümkün mertebe açık alanlardan ve ara sokaklardan uzak durmaya çalışın. Binaların içinden fırlayan düşmanlar ve çatılardaki keskin nişancılar, genelde sokakta veya pencerelerin önünde dikilen kolay avlar ararlar. Avken avcı olmanın en iyi yolu, Marathon perk'ü. Bu sayede hızlıca binalara girip çıkabilir ve çatıdan çatıya atlayarak (Semra Hanım'ı saygıyla anıyoruz) keskin nişancıları bıçaklayabilirsiniz. Geniş yollar, haritanın en tehlikeli yerleri; zira çatılardaki keskin nişancıların kolaylıkla nişan alabileceği kadar savunmasızlar. Eğer patlamalarla ölmek istemiyorsanız arabalardan uzak durun ve bina diplerinden hızlıca ilerleyerek kendinizi ilk ara sokak girişinden içeri atın.

Eninde sonunda labirente benzeyen dar sokaklarda dolaşmanız gerekecek. Buraların avantajı, izinizi kolaylıkla kaybettirebiliyor oluşunuz. Düşman ateş etmeye başladığı anda kendinizi bir yan sokağa veya derme çatma bir binanın içine atabilir veya Marathon perk'ü sayesinde binaların çevresinde koşup düşmanlarınızı arkadan bıçaklayabilirsiniz. Aynısı onlar için de geçerli olduğundan savunduğunuz binanın birdenbire mezbahaya dönmesini istemiyorsanız, kapıların yanlarına birer C4 yerleştirmeyi unutmayın. Sokaktaki düşmanların pencerelerden içeri bomba atma ihtimaline karşı gerektiğinde odanın diğer tarafına veya çatıya kaçmaya hazır olun.

Farkındaysanız Favela'da taktikten çok refleksler ve hızlı karar verebilme yeteneği önemli. Nişan almanın önemini kaybettiği dar sokaklarda tek avantajınız, haritayı oldukça iyi bilmek ve kestirme yolları ezberlemek. Frag bombaları yerine yapışkan semtex ve flashbang'leri tercih edin. İkincil silah olarak da pompalı tüfek kullanmak istemiyorsanız, roketatar kullanabilir ve rahatlıkla büyük binaları uzaktan temizleyebilirsiniz.



TERMINAL

Modern Warfare 2'nin en çok sevilen haritası olan Terminal, taktiksel oynanışa ve kestirme yolları kullanarak rakibi çapraz ateşe almaya oldukça müsait.

1- Burası, 2 ve 4 numaralı bölgeleri birbirine bağlayan yollardan uzun olanı. Etrafta siper olarak kullanılabilecek pek çok şey var, haliyle burada korkmanız gereken mermiler değil, yapışkan semtex'ler ve bomba atarlar. Ortadaki kitapçı sayesinde hızlıca bölge değiştirebilir ve düşmanı arkadan çevirebilirsiniz. Ayrıca batıdaki metal detektörler genellikle ihmal edildiği için düşmanlar takım arkadaşlarınızla uğraşırken aradan sıvışıp güvenlik ofisini kullanarak onları şaşırtabilirsiniz.

2- Burası 4. bölgeye düz bir koridorla bağlandığı için genelde düşman kaynar. Burger Town tarafından yaklaşmak yerine kitapçının içinden geçerek bombalarınızı düşmanların önüne fırlatabilirsiniz. Unutmayın, bunun gibi dar alanlarda nişan almak önemini kaybeder ve bombaların etki gücü artar. Ayrıca 3. bölgedeki uçağın kokpiti bu koridora baktığı için orada kendi takımınızdan birinin olması düşmanın hiç işine gelmeyecektir.

3- Haritadaki tek açık alan olan 3. bölgede siper alınabilecek pek çok yer var fakat düşmanlarınız genellikle kontrol odasından, çatıdan, uçaktan veya koridor gibi yüksek yerlerden ateş edeceği için kaçacak pek yeriniz olmuyor. Burada yapmanız gereken, düşmanın nerede olduğunu tahmin edip kontrol odası veya uçak yolunu kullanarak onların önünü kesmek. Uçağa girerken savunmasız kalmamak için acil çıkış kapısını değil kargo/valiz bölümünü kullanın. Merdivenlerden yukarı çıkmadan önce yukarı flashbang atarak sizi bekleyenleri kör edebilir ve kolaylıkla skor yapabilirsiniz. Uçak, direkt olarak 4. bölgeye bağlandığı için sakın koşarak içeri dalmayın ve diğer flashbang'inizi de burada kullanın. Eğer zamanlamanız iyiyse, sizinle aynı anda 1. bölgeden bastıran takımınız sayesinde düşmanların kaçacak yeri kalmayacak.

4- Haritada savunması en zor yerlerden biri burasıdır; çünkü 1. bölge, koridor ve uçaktan gelebilecek muhtemel düşmanlar, genelde 4. bölgeyi bomba yağmuruna tutarlar. Kaçabileceğiniz tek yer, kısmen daha güvenli olan valizci dükkânı. Kasiyerin arkasına saklanarak önünüzden geçen düşmanları gafil avlayabilirsiniz. Ayrıca resepsiyon masasının arkasına çömelerek uçaktan çıkan düşmanları keskin nişancı tüfeğinizle kolayca vurabilirsiniz.

GENEL TAKTİKLER

1- Haritaların önemli bölgelerinde tek başınıza kaldığınızda çabucak ölürsünüz. Saldırıya geçtiğinizde takım arkadaşlarınızın yanından ayrılmayın ve mümkünse grubun en önünden gitmeyin. Kahraman olmaya gerek yok.

2- Kapı girişlerinde pusuya yatmış düşmanlarınızı indirmek için içeri girerken önce odanın köşelerini kontrol edin. Eğer flashbang'iniz varsa kullanmaktan çekinmeyin.

3- Frag bombalarının pimini çektikten sonra bir iki saniye bekleyin. Böylece bomba imlecini gören düşmanlarınız kaçmaya fırsat bulamayacaklar.

4- Eğer bıçak kullanmayı seviyorsanız sırasıyla Marathon, Lightweight ve Commando perk'lerini alın. Bu kombinasyon sayesinde haritayı hızlıca dolaşabilir ve saldıran düşmanların arkasına geçebilirsiniz. Maksimum hız için elinize yardım paketi bombasını alın ve onunla birlikte koşun.

5- Sniper tüfeğinize kesinlikle susturucu takmayın. Menzilini ve hasar gücünü azaltmaktan başka hiçbir işe yaramayacaktır. Bırakın düşmanlarınızın duyduğu son şey silahınızın gürültüsü olsun.

6- Riot Shield'la gezinen oyuncular gerçekten de sinir bozucu olabiliyor. Ayaklarına nişan almakla uğraşmayın, kalkanlarına bir tane semtex yapıştırıverin.

7- Scrambler perk'ünü küçümsemeyin. Radarına fazla güvenen düşmanlar üzerinde büyük bir psikolojik etkisi var. Rakibiniz panik yapmaya başladığı zaman avantajlısınız demektir.

8- Eğer kötü oynadığınızı düşünüyorsanız, farklı perk/silah kombinasyonları deneyin ve oynanış tarzınızı değiştirmeye çalışın. Oyungezer Online'daki strateji rehberine de göz atmayı unutmayın.

9- Eğer Goyun savaşlarına katılmak istiyorsanız, Steam'deki MW2 Oyungezer Klanı'na hepiniz davetlisiniz.



ESTATE

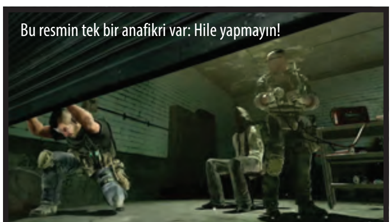
Estate, alışması da ustalaşması da zor bir harita. Makarov'un operasyon evi ve çevresindeki arsayı içine alan bölge, keskin nişancılar için tam bir cennet. Etraftaki binaların neredeyse hepsinin çatı katı var ve bomba atıldığında içeridekilerin geri çekilebileceği kadar da genişler. Haliyle açık alanlarda fazla kalmanız durumunda, Killcam ekranının sıkı takipçilerinden biri haline gelebilirsiniz. Yapmanız gereken, haritanın her köşesini kontrol altına almak yerine stratejik bölgelerden birini ele geçirip oranın güvenliğini sağlamak veya keskin nişancı tüfeğinizi alıp evlerden birini mesken edinmek.

1- Eğer evin içinde kendinize saklanacak bir yer seçecekseniz, giriş çıkışlarını kolaylıkla kontrol edebileceğiniz bir oda veya köşeyi tercih edin. Alt katın pencerelerinden kesinlikle uzak durun; zira 2. ve 4. bölgeler evin içindekileri bu pencerelerden kolaylıkla avlayabiliyorlar. Merdivenin dibine çömelip evin içine dalan uyanıkları vurmak oldukça kolay olacaktır. Rakip takımın evi basması durumunda, fark edilmeden önce birkaç tanesini de haklayabilirsiniz. Eğer üst katı savunacaksanız, evin arka bahçesini arada sırada kontrol etmeyi unutmayın. Eğer karşı takım evin arkasından girmeye çalışırsa, flash bombalarınızı kullanarak alt kata geri çekilin

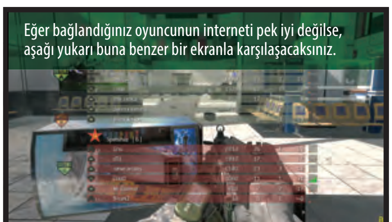
2- Keskin nişancıların ana karargâhı burasıdır. Bölgenin doğu ve batısındaki binaların ikinci katları, haritanın meydanını ve evin içini rahatlıkla görebiliyorlar, yani eğer burası takımınızın kontrolünde değilse kafanızı aşağıda tutun. Sniper yuvalarına tırmanmak yerine semtex veya frag bombası (pimi çektikten sonra üç saniye bekleyin) fırlatın. Eğer keskin nişancılığınızı konuşturmak istiyorsanız da işe başlamadan önce merdivenin dibine C4 yerleştirmeyi ve gerektiğinde ikincil silahınıza geçmeyi ihmal etmeyin.

3- Burası genellikle birinci bölgeye saldırı amaçlı kullanılır. Ağaçların diplerine C4 yerleştirerek, flash bombası fırlatarak veya arabaları havaya uçurarak, siper almaya çalışan düşmanları geri çekilmeye zorlayabilirsiniz.

4- Meydan genelde keskin nişancıların gözetimi altındadır. Buradan geçmeniz gerekirse zikzaklar çizerek depar atmaya çalışın. Kendinizi 1. bölgedeki bahçeye giden merdivenlere atarak keskin nişancılardan kurtulabilir ve aynı zamanda evin arkasına sürpriz bir saldırı düzenleyebilirsiniz.


Bu resmin tek bir anafikri var: Hile yapmayın!


Modern Warfare 2 boykotunun ne kadar başarılı olduğunu resimden görebilirsiniz. Üyelerin yarısından fazlası oyunu oynarken yakalandılar.


Eğer bağlandığınız oyuncunun interneti pek iyi değilse, aşağı yukarı buna benzer bir ekranla karşılaşacaksınız.

BAĞLANTI ÇEŞİTLERI VE ANLAMLARI

DÖRT BAR En iyisi budur. 3 veya 2 bar bağlantısı olanlara karşı avantajlısınız ve verdiğiniz tepkiler birkaç milisaniye önce oyuna yansır. Köşeyi döndüğünüzde 2-3 kişi görürseniz ve bağlantıları 2-3 barsa, çok büyük ihtimalle hepsini vurursunuz. Size köşeyi dönüp onları vurmuşsunuz ve pek ateş edememişler gibi gelirken, onlar sizi gördükleri anda öldüklerini sanacaklar.

ÜÇ BAR Oynanabilir. Muhtemelen çoğunlukla göreceğiniz bağlantı seviyesi bu olacak. Diğer 3 barlı kullanıcılara karşı oyununuzu oynarsınız ama 4 barlı biri karşınıza gelirse ve birbirinizi aynı anda görürseniz çok büyük ihtimalle ölürsünüz. Siz ateş ettiğinizi zannederken, Killcam'de izlediğinizde ya ateş edemediğinizi ya da bir iki mermi sıkabildiğinizi göreceksiniz. Lag'in kısmen hissedilebilir olduğu bağlantı kalitesi.

İKİ BAR Eğer bu bağlantıyı görüyorsanız oyundan çıkın, uğraşmayın bile. Durup dururken öleceksiniz ama Killcam'den izlerken anlayacaksınız ki rakibiniz sizi görmüş, gülümseyerek nişan almış, önce topuklarınıza uyarı atışı yapıp sonra da headshot çekmiş.

TEK BAR İşte avantajın yüzde yüz sizde olduğu bağlantı kalitesi! Düşmanlarınız sizi etrafta ışınlanırken görecek ve asla vuramayacak. Sizin de biraz mermi saçmanız gerekebilir ama frag üstüne frag alacaksınız!

HİLE ARŞİVİ

OYUNBOZAN

BU SAYFANIN DİLİ OLSA YENİ YILDA DA BOL HİLELİ GÜNLER DİLERDİ. İYİ Kİ YOKMUŞ!



PC

SECTION 8

Ölümsüzlük: Konsolu açmak için ~ tuşuna basın ve **GOD** yazın.
Ana menüden Dropship'I seçin ve aşağıdaki kodları girin.
Black Widow Pistol: **13374877**
Captain's Armor: **17013214**
Chrome Assault Rifle: **68432181**

DEATH TO SPIES: MOMENT OF TRUTH

Konsolu ~ tuşuna basarak açın ve kodları girin.
Cheat "silence" : Hareketleriniz ses çıkarmaz.
Cheat "camouflage": Düşman tarafından görülmezsiniz.
Cheat "invisible": Muhafızlar sizi göremez.
Cheat "disable ai" : Yapay zekayı kapatır.
Setv cl_superman 1: God modu
Setv c_noammo 1: Sınırsız cephane
OpenLevels: Tüm bölümlere erişim.

KING ARTHUR: THE ROLE-PLAYING WARGAME

Konsolu açmak için **CTRL + SHIFT +1**'e basın ve hileleri girin.
SetSpeed: Belirtilmiş ünitenin hızını ayarlar.
Artifact: Artifact ekler veya geri alır.
SetXP: Karakterin tecrübe puanı ekler.

DRAGON AGE: ORIGINS

(Önce yedek alarak) C:\Games\DragonAge\bin_ship\daorigins.exe adlı dosyaya kısayol oluşturun. Hedef kısmına da **–enabledeveloperconsole** ekleyin. Son hali şöyle gözüküyor olmalı: C:\Games\Dragon Age\bin_ship\daorigins.exe –enabledeveloperconsole
Şimdi de oyunun klasörü altına gidip (My Documents\BioWare\Dragon Age\Settings) keybindings.ini adlı dosyayı bulup açın. Artık konsolu açabilirsiniz ama konsolu göremeyeceksiniz. Sadece yazabilirsiniz. Aşağıdaki hileleri buradan girmelisiniz.
Runscript addxp X: X kadar XP puanı ekler.
Runscript pc_immortal: Sınırsız sağlık (Sıfırın altına düşmez)
Runscript zz_addparty NPCname: partinize adıyla birlikte üye ekler.
Runscript ai off: Yapay zekayı kapatır.
Runscript killallhostiles: Tüm düşmanları öldürür.
Runscript zz_addparty: partideki karakter sayısının ötesinde karakter ekler.
Runscript healplayer: Partinin sağlığını düzeltir.
Runscript zz_pre_strategy: Partiyi Ostagar'daki Duncan's Fire'a teleport eder.
Runscript zz_pre_demo2: Ostagar'a partinizi teleport eder.
Runscript wizard: Mage karakteri Level 2 olur.
Runscript rogue: Rogue karakteriniz Level 2olur.
Runscript warrior: Warrior karakteri Level 2 olur.
Runscript removetalent X: Bir yeteneğinizi kaldırır.
Karakter numaraları: Hilelerde isteniyorsa, karakterlerin numaralarını kullanın. Alistair (1), Morrigan (3), Shale (5), Sten (6), Zevran (7), Elliana (9).

LEFT 4 DEAD 2

Ana menüden Option'a gidin ve developer console'u aktifleştirin. Artık **~** tuşuna basarak konsolu açabilir hileleri girebilirsiniz.
Konsola **sv_cheats 1** yazın.
Z_pounce_damage X : X kadar hasar verir.
Z_witch_burn_time X : yanan bir cadının (Witch) yandıktan sonra ne kadar sürede (X) belirler.
Z_health: Zombie sağlını değiştirir.
Z_speed: Zombie hızını değiştirir.
Director_force_panic: Bir panik yaratır.
Give ammo: Tam cephane
Give (pistol, autoshotgun, health, gascan, hunting_rifle, molotov, ozygentank, pain_pills, pipe_bomb, propanetank, rifle, first_ait_kit): Parantez içindekilerden birini yazdığınızda o silahı veya item'ı alırsınız.
God: Yenilmezlik
Ent_Remove: Tüm bot'ları kaldırır.
Sv_infinite_ammo 1: Sınırsız cephane
Retry: Hileleri kullanırken Achievement'ları açabilirsiniz.

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

Indiana jones 1: **PGWSEA**
IJ: Desert: **M4C34K**
IK 2: **FGLKYS**
IJ: Kali : **J2XS97**
Willie: Singer : **94RUAJ**
Salah: **E88YRP**
Mac: **P4PCDY**
Mutt: **2GK562**
Lao Che: **7AWX3J**
Mola Ram: **82RMC2**
Boxer: **7EQF47**
Rene Belloq: **FTL48S**
Dovchenko: **WL4T6N**
(Araçlar)
BiPlane: **7VLKAF**
Stunt Plane: **RM3E84**
Rolls Roysce: Phantım: **BC5PTY**
Hot Rod: **YLG2TN**
Alien: **PXT4UP**
(Ekstralar)
Coin Magnet: **EGSM5B**
Snake Whip: **2U7YCV**
NOT: Bu hileler oyunun Wii, PSP, PS3 ve XBox360 versiyonları için de geçerlidir.

SERIOUS SAM HD

Konsolu açmak için ~ tuşuna basın. **Cht_bEnableCheats=1** yazın. Sonra **~** , **ESC** ve **F1** tuşlarına basarak da Cheat menüsünü açın. Burada maksimum sağlık, tüm silahlar, bölüm



seçimi gibi hileler bulunmaktadır. Ayrıca **cht_bEnableCheats=2** yazarak da görünmezlik, God modu gibi hilelere de ulaşabilirsiniz.

ALIEN SHOOTER 2

Remgamma: Bölümdeki gamma'yı kaldırır.
Stwnn: Bölümü tamamlar.
Cheath: 1000 hp verir.
St1: 15000 hp verir.
St2: Yenilmezlik.
Stammo: Bir miktar cephane verir.
Stexp ya da **cheatexp:** Yeni seviyeye geçmek için bir miktar xp verir.
Cheats: + 50 Speed yeteneği için.
Cheatw: +100 Weapons Reloading yeteneği için.
Stk9: haritadaki tüm yaratıkları öldürür.
Stgod: Tüm yetenekleri 100 veya 200 yapar, 50000 para ekler.
Stm ya da **cheatm:** +10000 para ekler.

PS3

BAKUGAN: BATTLE BRAWLERS

Aşağıdaki kodları isim olarak girmelisiniz.
1000 BP: **33204429**
5000 BP: **42348294**
10000 BP: **46836478**
100000 BP: **18499753**
500000 BP: **26037947**
Bronz Warius: **44982493**
NOT: Bu hile oyununXBox360, Wii, DS, PS2 versiyonu için de geçerlidir.

GUITAR HERO: VAN HALEN

Ana menüden, Option'a oradan da Cheats kısmından New Cheat'e şu hileleri giriniz.
G= Yeşil, R= Kırmızı, Y=Sarı, B=Mavi,
Her zaman Slide: **G, G, R, R, Y, R, Y, B**
Her zaman Drum Fill**: R, R, R, B, B, G, G, Y**
Otomatik Kick: **Y, G, R, B, B, B, B, R**
Hyper gitar, bass ve davul: **G, B, R, Y, Y, R, G, G**
6. çizgi efektleri: **G, R, Y, B, R, Y, B, G**
Performance modu: **Y, Y, B, R, B, G, R, R**
Görünmez şarkıcı: **G, R, Y, Y, Y, B, B, G**
Hava enstrümanları: **R, R, B, Y, G, G, G, Y**
Vokal alev topu: **R, G, G, Y, B, G, Y, G**
NOT: Bu hileler oyunun Wii ve XBox360 versiyonları için de geçerlidir.

NBA LIVE 10

Ana Menü, My NBA Live 10, EA Sports Extras ve NBA Code şeklinde adımları takip edin ve hileyi girin.
Ndnbarooaesdc0 : Rockets, Mavs, Hawks & Grizzlies'ı açar.
NOT: Bu hile oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

BAND HERO

Ana menüden, Option'a oradan da Cheats kısmından New Cheat'e şu hileleri giriniz.
G= Yeşil, R= Kırmızı, Y=Sarı, B=Mavi,
Her zaman Slide: **G, G, R, R, Y, B, Y, B**
Otomatik Kick: **Y, G, R, B, B, B, B, R**
Hava enstrümanları: **R, R, B, Y, G, G, G, Y**
Tüm hammer-on ve pull-off'lar: **G, G, B, G, G, G, Y, G**
Yarışmayı kazanır: **G, G, R, R, Y, R, Y, B**
Focus modu: **Y, G, R, G, Y, B, G, G**
Temiz ekran: **G, R, G, G, Y, G, G, G**
Görünmez karakterler: **G, R, Y, Y, Y, B, B, G**
Performance modu: **Y, Y, B, R, B, G, R, R**
Tüm karakterleri açar: **B, B, G, G, R, G, R, Y**
NOT: Bu hile oyunun Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

DRAGON AGE: ORIGINS

Urn of Sacred Ash görevi için Ghost Bridge çözümü:
Ghost Bridge'ten geçmek için adımları sırasıyla takip edin.
1: Sağa 1, Sağa 2, Sola 3
2: Ghost Bridge'in ilk kısmına oyuncu gelir.
3: Sağa 2, Sola 3, Sola 6
4: Oyuncu ikinci platforma geçer.
5: Sağa 2, Sağa 4, Sola 6
6: Sağa 4, Sola 1, Sola 6
7: Oyuncu üçüncü platforma geçer.
8: Sağa 4, Sağa 5, Sola 1
9: Sağa 5, Sola 1, Sola 5
10: Oyuncu başarıyla karşıya geçer.
NOT: Bu ipucu oyunun PC versiyonu için de geçerlidir.

XBOX360

MX VS. ATV REFLEX

Hileyi Cheats menüsü altında girebilirsiniz.
READYTORACE: KTM'leri ve JustinBrayton'u açar.

NHL 10

rwyhafwh6ekyjcmr : Üçüncü formalar açılır.

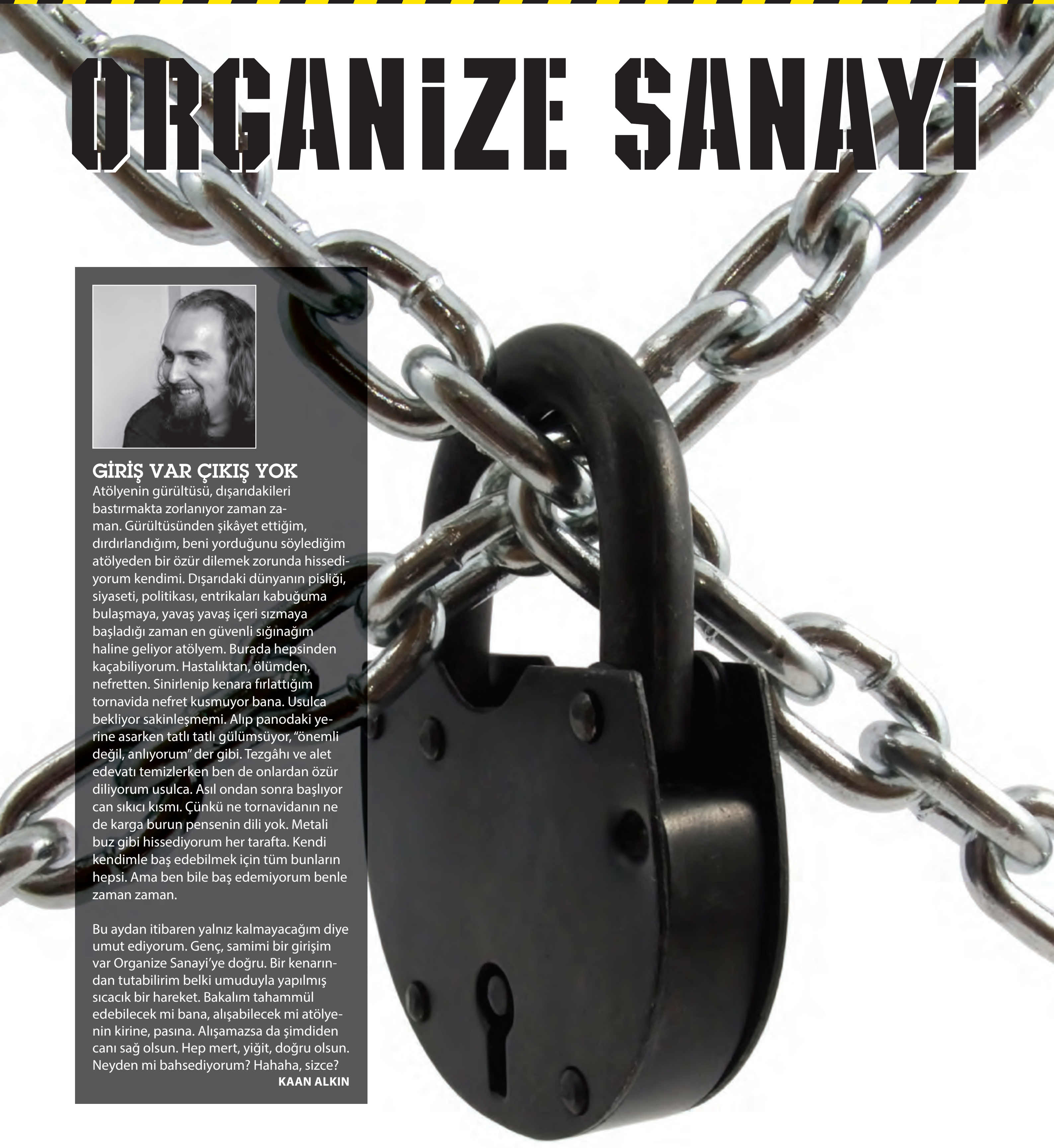
NHL 2K10

Extras menüsü altındaki Cheats altına hileleri girebilirsiniz.
Vcteam: 2K/Visual konsept geliştiriciler takımını açar.
G8r23Bty56: B usezon için beş oyuncu değiştirmeyi açar.

LEFT 4 DEAD 2

Avatar Rewards'u aşağıdakileri yaparak açabilirsiniz. Bunların Xbox Live'da profil avatarı olarak da kullanabilirsiniz.
Bull Shifters (Ellis) Shirt: Tüm beş campaign'leri bitirin.
Med Kit: Tüm beş campaign'leri bitirin.
Depeche Mode (Rochelle) Shirt: Dark Carnival'den Gnome Chompski'yi kurtarın.
Left 4 Dead 2 Shirt: Scavenge'te 10 oyun kazanın.
Zombie Hand Shirt: 10.000 zombi öldürün.

ORGANIZE SANAYi



GİRİŞ VAR ÇIKIŞ YOK

Atölyenin gürültüsü, dışarıdakileri bastırmakta zorlanıyor zaman zaman. Gürültüsünden şikâyet ettiğim, dırdırlandığım, beni yorduğunu söylediğim atölyeden bir özür dilemek zorunda hissediyorum kendimi. Dışarıdaki dünyanın pisliği, siyaseti, politikası, entrikaları kabuğuma bulaşmaya, yavaş yavaş içeri sızmaya başladığı zaman en güvenli sığınağım haline geliyor atölyem. Burada hepsinden kaçabiliyorum. Hastalıktan, ölümden, nefretten. Sinirlenip kenara fırlattığım tornavida nefret kusmuyor bana. Usulca bekliyor sakinleşmemi. Alıp panodaki yerine asarken tatlı tatlı gülümsüyor, "önemli değil, anlıyorum" der gibi. Tezgâhı ve alet edevatı temizlerken ben de onlardan özür diliyorum usulca. Asıl ondan sonra başlıyor can sıkıcı kısmı. Çünkü ne tornavidanın ne de karga burun pensenin dili yok. Metali buz gibi hissediyorum her tarafta. Kendi kendimle baş edebilmek için tüm bunların hepsi. Ama ben bile baş edemiyorum benle zaman zaman.

Bu aydan itibaren yalnız kalmayacağım diye umut ediyorum. Genç, samimi bir girişim var Organize Sanayi'ye doğru. Bir kenarından tutabilirim belki umuduyla yapılmış sıcacık bir hareket. Bakalım tahammül edebilecek mi bana, alışabilecek mi atölyenin kirine, pasına. Alışamazsa da şimdiden canı sağ olsun. Hep mert, yiğit, doğru olsun. Neyden mi bahsediyorum? Hahaha, sizce?

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları







ViewSonic Yeniden Doğuyor

SADECE MONİTÖR MÜ YAPIYORUZ SANDINIZ?

Bu ay 3D monitörünü incelediğimiz piyasanın köklü ve eski markalarından ViewSonic, yenilenen yüzünü de ufaktan göstermeye başladı. Yeni dizüstü sistemlerini, All-in-One bilgisayarlarını ve medya oynatıcılarını siz bu satırları okurken piyasaya sunmuş olacak firma, yeni ve geniş ürün gamıyla daha geniş kitlelere hitap etmeyi hedefliyor. Önümüzdeki aylarda bir aksilik olmazsa incelemelerine de yer vereceğimiz enteresan ürünlere sahip ViewSonic. Firmaların agresif bir şekilde piyasaya girmeleri, kim ne derse desin hoşumuza gidiyor. Yolun açık olsun ViewSonic.





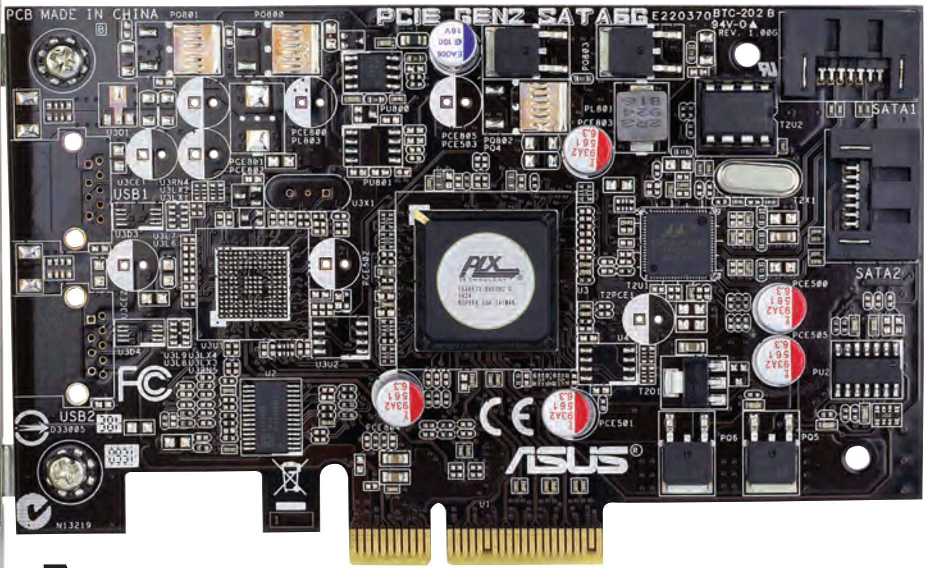
OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr



Asus PCIE GEN2 SATA6G

VERİYOLU GENİŞLETME ÇALIŞMALARI

Ekran kartları ve işlemcilerin birkaç ayda bir yeni hikâyelerle karşımıza çıkmasına alışmaya başladık. Anakartlar ve diğer sistem bileşenleri, bu ikisinin gelişimine paralel olarak gelişmeye ve değişmeye devam ediyor. Optik okuyucuların standartlarıysa çok uzun aralıklarla değişiyor. Sabit disklerimizin gelişiminden bahsetmeye kalktığımızdaysa, SSD'ler hariç kapasite dışında pek söylenecek bir şeyimiz olmadı son yıllarda. SATA6G'nin Organize Sanayi atölyesine gelişiyle söylenecek bir iki söz çıktı bize neyse ki.

SATA6G teknolojisi direkt olarak SATA2'yi yerinden etmeye geliyor. SATA2 3GB/sn transfer hızını desteklerken SATA6G 6GB/sn destekliyor. Kafa karışıklığı yaratmamak adına SATA3 ismi kullanılmamış. İyi, güzel. Resimlere bakıp "neden bir genişleme kartı bu" diyor olabilirsiniz. Hemen açıklayayım. Aslında P55 çipsetli anakartların üstünde SATA6G teknolojisinin yer almasını bekliyorduk. Fakat mevcut Marvel ve PATA kontrol cihazlarıyla birlikte yaşanan sorunlar nedeniyle üreticiler bu teknolojiyi desteklemekten vazgeçti, en azından şimdilik. Intel'in de çipsetlerinde SATA6G'ye 2011 yılına kadar destek vereceği yok gibi. Uzun bir bekleyiş olabilir.

Elbette SATA6G daha dün ortaya çıkmış bir teknoloji sayılmaz. Daha önce diğer bir marka tarafından bir genişleme kartı üretilmiş ancak beklenen performans alınamamıştı. Sorunların üstesinden gelmiş gibi görünen Asus'un yeni ürünüyle SATA6G'nin gerçek performansı açığa çıkmış gibi görünüyor. SATA6G destekleyen bir sabit diskle sağlanan performans artışı %10 ila %50 arasında değişiyor. Bildiğiniz gibi sabit disklerimizin boyutları sürekli büyüyor ancak hız konusunda devrim niteliğinde bir atılım yok halen. SSD'lerin kapasiteleri artıp fiyatları da yere ayak basana kadar, karşımıza alternatif teknolojilerin çıkıyor olması iyi bir şey sonuçta. SATA6G kontrolcüsüyle ilgili diğer güzel bir haber, yeni nesil SSD'lerin de performansını olumlu yönde etkiliyor olması. SSD'ler şu anda SATA2 uyumlu olarak üretiliyor. Elimizde SATA6G destekli bir SSD olmadığından test edemedim bu konuyu maalesef.

Organize Sanayi atölyesine test için gelen ürünün yanında Asus, USB3.0 arabirimi kullanan ve SATA6G teknolojisini destekleyen bir harici disk de yollamış. USB3.0 genişleme kartını da eklemeyi unutmamış. İki yeni standart bir araya geldiğinde söyleyebileceğim tek şey "eskileri çok aramayacağız yakında". Buradaki asıl soru elbette ne kadar yakında olduğu. Veri transfer hızımızı ve veriyolumuzu artıran SATA6G kontrolcüsü, tamamen ortadan kaldırmasa da günümüzde kullandığımız kontrolcülerde sık sık oluşan veri dar boğazlarından kurtaracak gibi görünüyor. Beklemedeyiz bakalım ne olacak?



LG KS360

ANDROID İŞLETMELER TAM GAZ

LG yazılımlarıyla duyurulan KS360 son modaya uyarak Android'li olarak karşımıza çıktı. 2.4" dokunmatik ekranlı, 2Megapiksel mütevazi kameralı, en önemlisi sürgüsü altında saklanan Q klavyesiyle LG KS360, Android işletim sistemiyle çok daha performanslı çalışıyormuş. Çalışsın iyi güzel elbette; ancak fiyatlar konusunda kimse bir geliştirme, değiştirme çabasında değil görünen o ki. Adamlar 99$'a bilgisayar satıyor yahu. İnsaf biraz.



Acer Ferrari One

KİŞNEME GÜZELİM

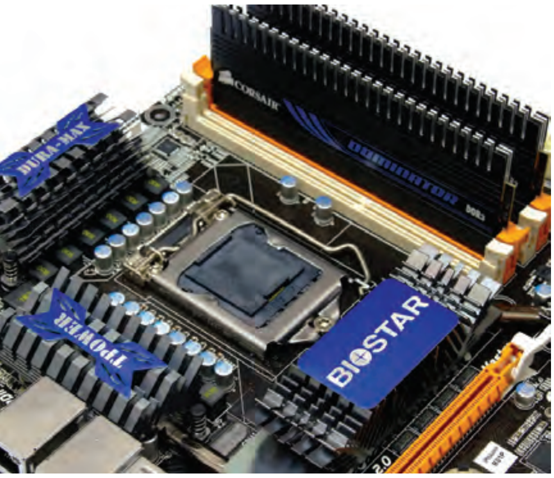
Oyuncu olarak beklentilerimizin büyük kısmı performans yönündedir. En hızlı, en güçlü sistemler makbuldür. Sistemlerimizin tasarımlarıysa genelde ikinci planda kalır. En azından performans kadar kafamıza takmayız. Zaman zamansa tasarım bir adım önüne geçer performansın. Acer Ferrari One'da işte tam bu bahsettiğimiz durum söz konusu. O belki en hızlı değil ancak en hızlılardan birinin adına, amblemine ve tasarımına sahip. Acer'la Ferrari nasıl oldu da bir araya geldi bizi ilgilendirmiyor elbette. Ancak kırmızı kasası, konforlu klavyesi, tasarımı, ön plana çıkartılan detaylarıyla Acer Ferrari One bir arzu objesi olarak karşımıza çıkıyor. Hız değil ama hava yapmak isteyenlere duyurulur.

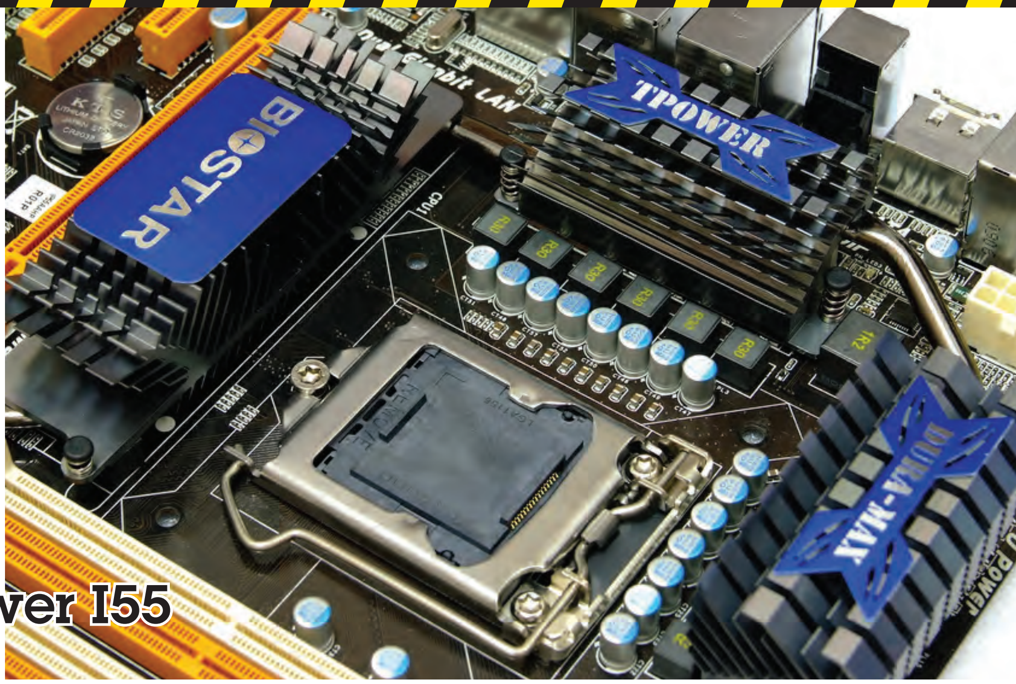


Momentus Thin

SEAGATE'TEN DÜNYANIN EN İNCE SABİT DİSKİ

Elektronik eşyalardaki incelme modası sonunda sabit disklere de sıçradı. Lider sabit disk üreticilerinden Seagate, dünyanın ilk 7mm'lik 2.5" sabit diskini ürettiklerini duyurdu. Şu anda piyasada bulunan en ince sabit diskin 9.5mm olduğunu düşünürsek, Momentus Thin'in gelecekte bilgisayarların daha da incelmesine katkıda bulunacağı aşikar. Fiyatı henüz belli olmayan Momentus Thin, 5400devir/dakika ile çalışıyor ve 8MB önbelleğe sahip.





Biostar TPower I55

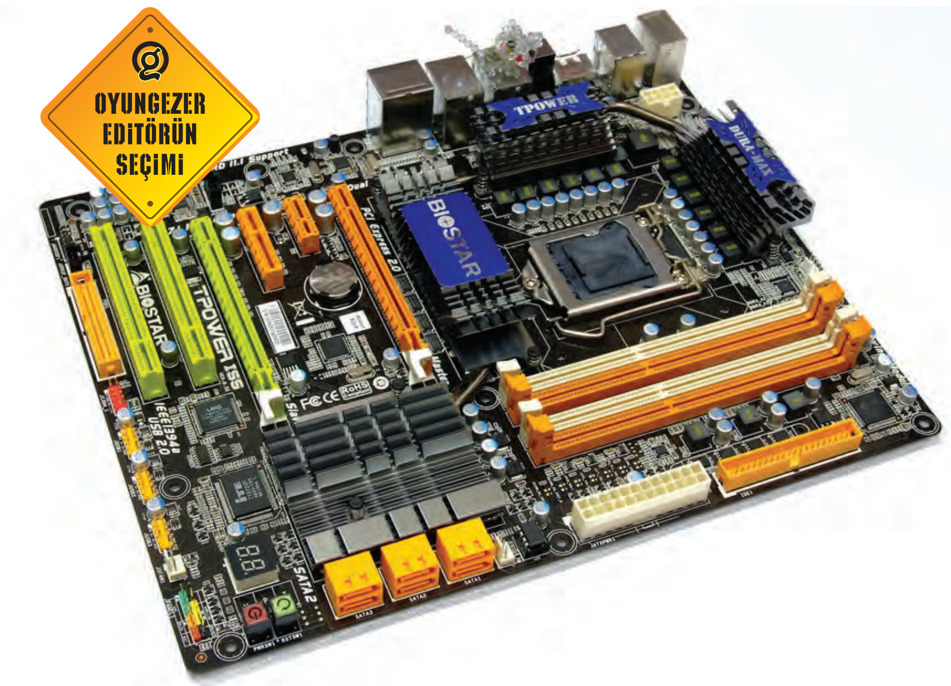
YILDIZLI P55

Bir P55 anakart incelemesinde daha birlikteyiz sevgili Organize Sanayi ziyaretçileri. Bu ayki konuğumuz Organize Sanayi sayfalarında yeni bir sima. Biostar bizlere pek yabancı bir marka değil aslında. Tam tersine yıllardır donanım piyasasında sık sık rastladığımız bir isim. Daha da sık rastlayacağız umarım bundan sonra.

Tayvan menşeli firmanın üretim kalitesi ben ürünlerini kurcalamayalı bir hayli yükselmiş. Ayrıca biz oyunculara hitap edecek ürünlere de yönelmişler gördüğüm kadarıyla. Evet sizler gibi ben de yeniden tanışıyorum markayla. Üç farklı kullanıcı profili belirleyen firma TPower ve TXE serisi ürünleriyle oyunculara ve overclock meraklılarına hitap etmeye çalışıyor. Bizim incelemeye aldığımız I55 de TPower ailesinin bir üyesi. Tanıtımına baktığımızda ürünün ömrünü uzatan katı kapasitörlerin, ürün üzerindeki soğutma sisteminin, overclock yazılımları ve becerilerinin ön plana çıkarıldığını görüyoruz. Bakalım kutunun içindekiler de dışı kadar umut verecek mi...

Ürünü kutusundan çıkarttığımda, kutu üstündekinden çok daha fazla veriyle karşılaştım. Evet yeni bir şey değil anakart üreticilerinin her şeyin üstüne çıkartma yapıştırması, sadece biraz fazla göründü gözüme. Tek tek bu çıkartmaları sıyırırken önce bellek, işlemci, çipset, PCI-E vb voltaj bilgisini veren Bio-V yazılımından, sonra Toverclocker programından ve ekran kartının güç tüketimini düzenleyen G.P.U. yazılımından haberdar oldum. Tüm çıkartmalardan kurtulunca ürünü kurcalamaya başlayabildim. Anakart bileşenlerinin oldukça alışılmış diziliminde enteresan bir durum göremedim. İşlemcinin 3 yanını çeviren Dura-max, Tpower ve Biostar logolarıyla süslenmiş irice soğutucular güney köprüsüne kadar uzanıyor, buradaki genişçe soğutucuyla ısı borusu vasıtasıyla birleşiyordu. Soğutucunun hemen altındaki LED gösterge sürekli durum raporu sunarken, onun hemen yanında açma kapama ve reset düğmelerini görmek yüzümü güldürdü. Bir de CMOS reset tuşu koysalarmış tam olacakmış. Neyse ki CMOS jumper'ı kolay ulaşılır ve ferah bir noktaya yerleştirilmiş. 2 PCI-E x16 slotu arasına bir x4 bir x1 PCI yuvası sıkıştırılmış. Hem SLI hem CrossfireX teknolojilerini destekleyen ürünün kutusundan her ikisi için de bağlantı parçası çıkıyor olması bir diğer artısı. Geçen ay gelen ekran kartları ve anakartların kutusundan çıkmayan bir SLI kablosu yüzünden deli gibi dolanmak zorunda kalmıştım. Sağ olasın Biostar.

Arka panele baktığımızda 8 USB bağlantı noktası, çift ethernet girişi, 7.1 ses, SPDIF, 1394, 2 adet e-SATA ve PS2 klavye bağlantı noktalarını görüyoruz. Hiçbir eksiğimiz yok ve hepsi de yerli yerinde. Zaten incelemenin başından beri düşündüğüm şey de bu. Yüksek performans ve overclock becerileriyle ön plana çıkan, üst sınıf anakartlardan bir eksiği yok I55'in. Yani tam hedef aldığı kitleyi tutturmuş ürün, üzerinde yer verdiği bileşenlerle. Karşılaştırmalı bir anakart testinde göstereceği performansla rakiplerini terleteceğinden de şüphem yok. Fiyatı da pek fena değil hani. Soket 1156 işlemcili bir sisteme geçmeyi düşünüyorsanız iyi bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor Tpower I55. Üst seviye anakartlardan hiçbir eksiği yok, fiyatı da daha düşük. Üretim kalitesi oldukça iyi. Gerçi ben bir uyuzluk buldum yine. Şu anakart üzerine yazılan ibareler var ya hani? Çok çirkin olmuş fontları yahu. Değiştiriverin bir zahmet.



TEKNİK ÖZELLİKLER	
Çipset	Intel P55
İşlemci Desteği / Soket	Intel Core i7 - i5 / 1156
Bellek	Maksimum 16GB, 4xDDR3 DIMM, 800/1066/1333/1600(O.C.)/2000(O.C.)/2600(O.C.)
Genişleme Slotları	2xPCI, 1xPCI-e x1, 1xPCI-e x4, 2xPCI-E x16 2.0 (CrossfireX, SLI kullanımında x8)
Depolama	6xSATA2, 1xe-SATA2, 1xIDE
USB	11xUSB 2.0
Ses	Realtek ALC888S 8+2 Kanal HD

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Overclock becerisi, Biostar yazılımları
Eksiler: Yok
Üretim: Biostar www.biostar.com.tw
İthalat: Mascom Bilgisayar www.mascom.com.tr
Fiyatı: 199$ + KDV





LG W2486L

KARŞILAŞMANIN SONUCU; 2000000:1

Masamda otururken çevremdeki insanları görmekte zorlanıyorum. Üç yanım her daim monitörlerle çevrilmiş durumda. Her ekranda farklı bir işe yoğunlaştığımdan olsa gerek monitörlerin kendisine bile pek nadir bakar oldum son zamanlarda. Organize Sanayi'de incelenen ilk LG ürünü olma özelliğini taşıyan LG W2486L, bu sıkıcı döngüyü kırma başarısını da gösterdi. 24" bir LCD ekranın elinden ne gelebilir ki?

Ürünü kutusundan ilk çıkarttığımda aklımda LED teknolojisinin getirileri, ürünün performansı, bugün yemekte ne var gibi düşünceler vardı. Ayağını takıp masanın üstüne yerleştirdiğimdeyse bu düşüncelerin hepsi uçup gitti. Görüşmeyeli bu kadar güzelleşti mi LG yahu? Piyano siyahı ürünün genel tasarımında aslında aklınızı başınızdan alacak bir şey yok gibi görünüyor ilk anda. Tek başına masanın üstünde duruyor olsa bir ihtimal fark etmeyeceğiniz ince yapısı, diğer monitörlerin yanındayken fazlasıyla göz alıyor. Sadece 20.4mm kalınlığındaki ekranın arka paneli de alıştığımız diğer monitörlerden biraz daha derli toplu ve şık. Ürünüyle birlikte standart güç kablosu kullanmak yerine bir adaptör kullanmayı tercih eden LG, 2 adet HDMI, 1 adet DVI, 1 adet VGA ve kulaklık bağlantı noktasını ürünün ayağına doğru uzanan oval kısma yerleştirmeyi seçmiş. Elbette monitörün arkasındaki kablo sayısında bir değişiklik yok. Kalın, standart güç kablosunun ne kadar kalabalık yaptığını fark ediyor insan sadece. Konsollarınızı ve birden fazla PC'yi rahatlıkla bağlayabildiğiniz için özlediğiniz kablo kalabalığını yaratabilirsiniz isterseniz. İşin güzel yanı bu bağlantı noktalarının tamamı birbirine yakın olduğundan kabloları bir araya toplamak ve gizlemek daha kolay.



SADECE İNCE DEĞİL

Ürünün ön panelinde de arkadaki sade ve şık görünüm devam ediyor. Dokunmatik kontrol tuşları ekranın ön alt panelinde yer alıyor. Algısı güçlü tuşlar, menü ve ayarlar arasında dolaşımı olabildiğince kolay kılıyor. Dokunmatik olduğu halde komutları algılamakta zorlanan ürünlere alışmış bendeniz için her dediğimi bir seferde kavrayan tuşlara alışmak biraz zaman aldı. Kırmızı LED'lerle aydınlatılan tuş takımı ürünün kırmızıyla olan uyumunu bozmuyor. Tasarımı ve görünümü oldukça hoşuma giden LG W2486L'nin elbette en büyük becerisi şık duruşu değil. LED teknolojili LCD monitörümüz tam 2000000:1 kontrast oranına sahip. Evet iki milyon. LED teknolojisinden ve nimetlerinden daha önce bahsetmiştik. LG W2486L'yi kurcalarken canlı olarak bu nimetleri görmek mümkün. Yüksek görüntü kalitesi bir yana, standart LCD'lerde sıkça karşılaştığımız "backlight bleeding", yani siyah bölgelerin aydınlık kalması durumu kesinlikle mevcut değil. Multimedya uygulamaları ve oyunlarda olduğu kadar masaüstü uygulamalarında da yüksek parlaklık oranı ve kontrastın faydasını rahatlıkla görebiliyorsunuz. Ürün siz aksini söylemedikçe ekran parlaklığını otomatik olarak ayarlıyor ayrıca. Daha önce incelediğimiz bir OLED monitörde başımıza gelen selektör etkisi de yaşanmıyor W2486L'de. Örneğin LG monitörümde bir Word dosyası açık bıraktım, döndüm diğer ekranda başka bir işle uğraşıyorum. Normalde gözümü alması gereken ilk ekran, kademeli olarak kendini karartıyor. Özellikle uzun süreli okumalarda gözleri oldukça rahatlatan bir özellik.

Ürünün diğer bir rahatlatıcı özelliğiyse düşük güç tüketimi. 28W enerji tüketen LG, bekleme konumunda 1W'tan az enerji tüketiyor. Hem gözünüze hem cebinize iyi geliyor kısaca.

2ms tepki süresi, 16:9 Full HD, 2 adet HDMI bağlantı noktası bulunan, LED teknolojisi kullanan bu kadar şık ve ince bir ürünün fiyatının da insani değerlerde olması diğer bir mutluluğumuz. İncelediğimiz 24" modelin firma tarafından bize gönderilen, tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı 389$+KDV idi. Piyasayı birazcık karıştırınca 349$'a kadar düşen fiyatlara rastladım. Ürünün 22" modelin fiyatıysa 329$+KDV. Fiyat performans konusunda da hayli iddialı gelen LG W2486L'yi alışveriş listenizde tutmanızda fayda var.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: LED, şık tasarım, yüksek performans
Eksiler: Arıyoruz hâlâ
Üretim: LG
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 389$ + KDV





MSI Wind12 U200

RÜZGÂR GİBİ HAFİF

Biliyorsunuz günümün tamamı bilgisayar başında geçiyor. Bilgisayar başında çalışıyorum, bilgisayar başında müzik dinliyorum, film izliyorum, oyun oynuyorum, alışveriş yapıyorum, dışarıdan yemek söylüyorum. Hatta bazen abartıp bilgisayar başında uyuyakalıyorum. Evde masaüstü sistem, ofiste hem dizüstü hem masaüstü sistem kullanıyorum. Seyahatlere gittiğimde dizüstü bilgisayarımı yanımda götürüyorum. Bilgisayar başında geçirmediğim tek zaman toplu taşıma araçlarını kullandığım zamana denk geliyor. Haliyle koca dizüstü bilgisayarı sıkış tıkış otururken açamıyor insan. Bir rahat bıraksaydınız da bari otobüste gözleri bozmak için kasmasaydık.

NET Mİ NOTE MU?

Bu netbook olayına halen ısınabilmiş değilim. Ürünlerin bir kısmı çok hoşuma gidiyor. Performansları, tasarımları hatta bazen ikisiyle birlikte gönlümü çeliyorlar. Ancak kullanım alışkanlıklarımdan dolayı bir türlü rahat çalışmıyorum netbooklarla. Ama yüklenmeye devam ediyor üreticiler. En sonunda bana da pes ettirecekler. Wind12 U200 de gönlümü çelen ürünlerden bir tanesi. Aslında ne netbook ne de dizüstü; ama neyse. MSI Wind12 U200 oldukça sade bir tasarıma sahip. Piyano siyahı parlak üst kapak gayet sakin duruyor öyle masanın üstünde. "Şıkım ama ciddiyetimi bozmam" diyor. "Eh, iyi peki" diyorum, uzanıp önüme çekiyorum U200'ü. Kapağı kaldırmadan sağına soluna bakıyorum. Sağ yan panelde mikrofon, kulaklık girişleri, 2USB bağlantısı, SD kart girişi ve RJ-45 girişi bulunuyor. Sol yan paneldeyse 1 adet USB, HDMI ve VGA bağlantı noktaları yer alıyor. Arka panel temiz. Zaten ürünün pili neredeyse tamamını kaplıyor. 3 hücreli pille birlikte U200'ün toplam ağırlığı 1.3kg. Eh, fena değil. Şarja bağladığım ürünün sağ ön kenarında biri mavi diğeri yeşil 2 LED göz kırpıyor bana. Kapağı kaldırmanın vaktidir diyorum.

ÇERÇEVESİZ İYİ OLUYORMUŞ

Kapağı kaldırdığımda aynı şık ciddiyetle karşılanıyorum. Çerçevesiz 12.1" ekran, ürünün neredeyse tüm yüzeyini kaplayan klavye, dokunuşu hoş bir touchpad bana merhaba diyor. 1366x768 çözünürlüğe sahip olduğunu öğreniyorum ekranın. HD Ready yani, güzel. Aşağıda bana göz kırpan LED'lerin biri uyku modunu, diğeri de şarjda olduğunu haber veriyormuş bu arada. Kablosuz ağ, pil durumu, caps lock vb. tüm LED'ler bu sağ alt köşeye yerleşmiş zaten. Ürünün açma kapama düğmesiyse sağ üst köşede, ekranın hemen altında. Uzanıp dokunuyorum düğmeye.

Dokunur dokunmaz bir hareket başlıyor masada. Gürültü yok; ama güçlü bir rüzgâr üflüyor tezgâhın üstündeki tozu toprağı. Sol yandan fanlar sessiz ama çılgınca üflüyor havayı dışarı. Windows Vista Home Premium işletim sistemiyle geliyor U200. Kurcalamaya başlıyorum ufaktan. Dur film izleyelim, dur müzik dinleyelim derken akşam oluveriyor. Performansı gayet iyi. Tık demiyor ne multimedya ne de ofis uygulamalarında. Mangal gibi yürek var. Kaputun altında neler yatıyor diye kurcalamaya başlıyorum bu sefer. Zaten üstündeki etikette de yazıyor. Intel SU3500, ULV (Ultra Low Voltage) işlemci, 45nm. Güzel. Az benzinle çok yol yapıyoruz yani. GS45 çipset kullanan ürün üzerinde 2GB DDR2 bellek bulunuyor. Ekran kartıysa GMA 4500 MHD, tümleşik. Sistem belleğini paylaşıyor. Pıh.

BİR DE YAPIŞIP KALMASA TUŞLAR

Genel olarak iyi güzel her şey. Fakat MSI Wind12 U200'le kurduğum bu güzel bağın canına okuyan ve benim için çok önemli olan bir mevzu var ortada, klavyesi. Klavyenin tuşları özellikle bu boyutta bir ürün için çok kullanışlı aslında. Tuşlar geniş. Yazı yazacağım diye saatçi hassasiyetiyle yaklaşmanız gerekmiyor. Ancak tuşlara bastıkça aldığım hissiyat, tuşların basılıyken takılıyormuş gibi bir şey ifade etmeye çalışırsam, beni korkunç rahatsız etti. Bütün gün yazı yazan, mektup cevaplayan biri olarak benim için anlaşmayı bozan tek sorun bu oldu açıkçası. Elbette daha önce başka kullanıcıların çok rahat ettiği klavyeleri de beğenmediğim olmuştu. Yine de, karar vermeden önce denemenizde fayda var. Yok beni bozmaz diyorsanız yeni diz üstü sisteminizle aranızdaki tek engel kasiyer olacaktır zaten. Hayırlı uğurlu olsun.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: - ☆☆☆☆☆
Artılar: Uzun pil ömrü, yüksek performans
Eksiler: Klavye örtüsü bazı kullanıcıları rahatsız edebilir
Üretim: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Datagate www.datagate.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: Belli değil



ATI Radeon HD 5970

ARABAMA DA BUNDAN BİR TANE İSTİYORUM

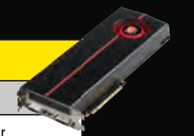
5000 serisi ve çift GPU'lu ekran kartları üzerine ne çok laf edildi bu sene yahu. Yok çıkacak, yok çıkmayacak, biz firma olarak üretmeyeceğiz ama iş ortaklarımız üretmek isterse ellerinde yeterli teknoloji var… Neyse bu muhabbetlerin hiçbirinin anlamı kalmadı artık. ATI Radeon HD 5970 masanın diğer ucunda oturmuş gözümün içine bakıyor. Eh bakıştık yeteri kadar.

Beklentinin aksine ATI çift GPU'lu ekran kartının model isminde X2 ibaresi kullanmadı. Zaten bizim derdimiz adı soyadı değil performansı yeni kartın. Radeon HD 5970 masanın diğer ucundan beni keserken test sisteminin kasasına yöneldim. Asus ENGTX295'i söktüm, götürüp 5970'in yanına koydum. Birbirlerine sataşmadan öyle uslu uslu yan yana dururlarken fark ettim ki 5970, GTX295'ten bir santim kadar daha uzun. *Yahu daha ne kadar büyüyecek bu ekran kartları* dedim kendi kendime. Biraz da zorlanarak test sisteminin sözde devasa kasasına 5970'i sığdırmayı başardım. Test hazırlıklarını tamamladıktan sonra Crysis Warhead'le başladım zorlamaya. "Zorlamak" pek bir güdük kaldı girdiğim aksiyonu tanımlamakta aslında, pek zorlanmadı çünkü.

ATI Radeon HD 5970 teste, Nvidia'nın Fermi tabanlı ekran kartları çıkana kadar, en büyük rakibi olan GTX295'e Crysis Warhead'te %16 fark atarak başladı. Tek GPU'lu ATI Radeon HD 5870'le arasındaki performans farkıysa %28'di. Far Cry 2 testinde GTX295'le arasındaki fark %25'e kadar tırmandı. World in Conflict testindeyse bir fark çıkmadı ortaya. Ekran kartı testlerinden yolcu edeceğiz sanırım yakında WiC'i. 3DMark Vantage'ın skorlarında da aradaki fark ne uzadı ne de kısaldı. ATI Radeon HD 5970'in dünyanın en hızlı ekran kartı olduğunu söylemek için zaten bu teste pek ihtiyacımız da yoktu. Elbette kazın ayağı Nvidia'nın Fermi tabanlı ekran kartları piyasaya çıktığında belli olacak.

5000 serisi ekran kartları çıktığından beri aynı şeyi söyleyip duruyorum. Kimse kusura bakmasın, şimdi tekrar edeceğim aynı cümleyi. Bu ürünlerin gerçek performansı ve gücü asıl DirectX 11 destekli oyunlar çıkmaya başladığında belli olacak. Yani bugün alacağınız 5000 serisi ekran kartları, ileriye yatırım şeklinde biraz. Bugünkü oyunlarda gösterdikleri performansa diyecek bir sözümüz yok elbette. Ürünü edindiğinizde ya da özelliklerini gözden geçirdiğinizde dikkatinizi çekecek bir mevzuya daha değinip bitireceğim yazıyı. GPU saat hızı 725MHz olarak geliyor ürünün. ATI Radeon HD 5870 850MHz, 5850 725MHz olarak gelmişti hatırlarsanız. ATI üreticilerinden 1GHz modelleri göreceğimize eminiz zaten. Ancak burada lafı dolandırıp getirmek istediğim nokta, ATI'nin yeni GPU'larını ve kartlarını duyurduğundan beri üstüne basa basa söylediği overclock becerileri. Sadece ATI Overdrive kullanarak Radeon HD 5970'i 1GHz'e rahatlıkla çıkartıp sorunsuzca çalıştırabildik. Her ne kadar ATI'nin yeni seride kullandığı soğutma sistemi beni tatmin etse de -ki bu üründe çift fan mevcut koruyucu kalkanın altında- modifiye sistemlerle daha yüksek hızlara da çok zorlanmadan ve sorun yaşamadan ulaşmamız mümkün olacak gibi görünüyor.

Toparlayıp kapatalım mevzuyu artık. Akşam oldu yine valla. ATI Radeon HD 5970 şu anda dünyanın en hızlı ekran kartı. Nvidia'dan gelecek cevaba göre durum ne şekilde değişecek göreceğiz. "Ben beklemem, koşar gider alırım" derseniz siz bilirsiniz elbette. Türkiye piyasasında birkaç farklı markanın ürünlerini bulmak mümkün. Fiyatları 699$'la 820$ arasında değişiyor. Satın alacak bütçeye sahip olmasak da en azından arzu objesi diyebileceğimiz bir ürünümüz daha var artık.



ATI RADEON HD 5970	
Üretim Teknolojisi	40nm
Transistör Sayısı	4.3Milyar
GPU Hızı	725MHz
Stream İşlemci	3200
İşlem gücü	4.64TFlop
Texture Ünitesi	160
Texture Fillrate	116GTexel/saniye
Pixel Fillrate	46.4GPixel/saniye
Bellek Tipi	GDDR5
Bellek Hızı	1GHz
Bellek Miktarı	2GB
Yük Altında Güç Tüketimi	294W
Beklemede Güç tüketimi	42W

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	ATI RADEON HD 5970	ASUS ENGTX295	SAPPHIRE RADEON HD 4870 X2	ATI RADEON HD 5870	ATI RADEON HD 5770	ASUS EAH4890	SAPPHIRE RADEON HD 4870 TOXIC	ATI RADEON HD 4770	ASUS GTX285 TOP	ASUS ENGTX275	GIGABYTE GTX260	MSI N260 GTX LIGHTNING BLACK EDITION
Crysis Warhead	1280x1024	54.1	45.66	39.39	39.24	22.72	27.1	22.5	14.89	32.61	30.9	25.07	28.25
	1680x1050	42.27	36.89	33.08	31.07	17.88	21.78	10.78	7.75	29.19	23.72	19.88	27.46
Far Cry 2	1280x1024	107.28	80.02	62.46	70.64	39.6	42.99	24.58	26.1	54.54	54.64	43.38	50.1
	1680x1050	86.32	64.38	50.79	59.46	32.92	35.21	29.03	8.31	48.07	47.75	38.15	43.28
World in Conflict	1280x1024	78	77	67	68	41	53	51	32	62	57	52	49
	1680x1050	74	72	65	59	34	45	42	26	57	51	45	44
Unreal Tournament III	1280x1024	246.36	234.43	225.8	184.04	108.69	148	142.27	62	171.13	145.84	132	134.88
	1680x1050	216.85	201.58	191.86	151.21	83.96	118.62	105.93	61.71	145.66	126.06	108.89	114.39
Grand Theft Auto IV	1280x1024	72.1	64.81	59.06	59.53	56.64	59.78	60.01	58.07	62.67	64.15	58.74	58.95
	1680x1050	72.7	64.61	56.42	57.67	51.42	53.86	52.3	48.42	58.1	60.35	56.37	55.39
3DMark Vantage	Total	H16092	H14180	H11193	H11711	H6356	H6987	H6355	H4726	H9772	H8757	H7236	H7991
	GPU	15499	12631	10358	10878	5667	6255	5662	4160	8365	7651	6304	6969





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ViewSonic FuHzion VX2268wm

ÜÇÜNCÜ BOYUTA AÇILAN İLK PENCERE

Nvidia "dünyanıza 3'üncü boyutu getireceğiz" diye kastırmaya başladığından beri, birbiri ardına 3D destekli ürünler çıkıyor piyasaya. Teknoloji meraklıları, daha *ne oluyoruz* diyemeden boyutlar arasında yitip gidecek diye korkar oldum açıkçası. Ülkemizde satışa sunulan ilk 3D destekli 120Hz monitör olan ViewSonic FuHzion VX2268wm furyanın ilk temsilcisi.

Geçtiğimiz 2 ay boyunca Organize Sanayi'nin yolunu bulamadığından, piyasaya ilk çıkan 3D destekli monitör olmasına rağmen Organize Sanayi'de ilk incelenen 3D destekli monitör değil kendisi. Hatırlarsanız Samsung SyncMaster 2233RZ'yi incelemiştik kasım sayımızda. Bu incelemede 3D Vision'ın nimetlerinden de bahsetmiştik uzun uzun. Bu yüzden sizi fazla sıkmayacağım 3D oynayınca şu oyun böyle güzel, bu oyun şöyle güzel oluyor muhabbetleriyle. VX2268wm aynı zamanda Organize Sanayi'de incelenen ilk ViewSonic ürünü. Marka kimi oyungezerlere yeni gelebilir. Bilgisayar piyasasında -en azından son 10 küsur yılda- vakit geçirmiş olanlarınsa, öncelikle monitörleriyle hatırlayacağı güçlü bir isim aslında. Utangaç biraz diyebiliriz sadece, yüzünü yeni yeni gösteriyor Organize Sanayi alanında.

DAHA DA İNCELME İSTERSEN?

VX2268wm, masamda durmasına alışık olduğum monitörlerden bir hayli farklı. Üstünde ekstradan bir şeyler olduğundan dolayı söylemiyorum bunu. Ürün olabildiğince sade ve işlevsel. İnce çerçevesi ve incecik ayağıyla sanki masa üstünde hiç yer kaplamıyormuş gibi bir izlenime kapılmama neden oluyor. Biraz sert olan açma kapama düğmesi, ekranın alt panelinin tam ortasına yerleştirilmiş. Diğer kontrol tuşları da bu panelin aşağıya bakan kısmında yer alıyor. Sanırım üründe tek hoşuma gitmeyen şey de bu açma kapama düğmesi. Fazla alıştım çünkü dokunmatik tuşlara. VX2268wm 2ms tepki süresine ve 20000:1 kontrast oranına sahip. 22" 16:10 ürünün doğal çözünürlüğüyse 1680x1050. Arka panelde DVI ve VGA bağlantıları yer alıyor. HDMI olmayışı beni üzüyor bir kez daha. 2x2W SRS WOW HD hoparlöre sahip ürün konsol kullanıcıları için biçilmiş kaftan olabilirdi aslında.

Ürünün LCD monitör olarak becerilerinde bir sorun, eleştirilecek bir yön yok. Zaten bizim derdimiz ürünün 3D performansı. Ürünü test sistemine bağlayıp kurcalamaya kalktığımda önce dalgınlıktan, sonrasındaysa yanlış bir seçimden dolayı kısa bir süre başım ağrıdı. Hatanın bende olduğunu fark ettiğimdeyse kendi adıma üzülürken ürün adına sevindim elbette. 60Hz masaüstünden, 120Hz stereoscopic 3B görüntüye geçmeye kalkınca ekran bir anda birbirine giriverdi. Üst üste binen 60Hz'lik görüntünün yarattığı karmaşanın yanında, yerlerde sürünen görüntü kalitesi tokat gibi çarptı yüzüme. Tazeleme oranını ayarlardan 120Hz'e çekmeyi unuttuğumu fark edince rahatlayıverdim. İlk denememi, ofisin kapısından girdiği günden beri oynamaya devam ettiğim Borderlands'le yapmaya karar vermemse ikinci hatamdı. Oyunu çalıştırınca ekranda kafam kadar beliren "bak kardeş 3B değil şu anda panel" uyarısıyla debelenmek zorunda kaldım bir süre. Oyunun aslında tam ekran yerine çerçevesiz pencerede çalıştığını fark etmem biraz zaman aldı. Evet, dalgın bir aydı geçtiğimiz ay benim için. Dört dörtlük bir 3B deneyimi sunan VX2268wm'in ince çerçevesinin bir iki ekstra yararını da gördüm.

ÜSTÜME ÜSTÜME GELİYORLAR

Görüntüler özellikle 3D Vision düşünülerek tasarlanmış oyunlarda, ekrandan fırlamaya başladığında çerçevenin üstüne taşıveriyor. Bu göz yanılmasının arkasında parlayan eden bir şeyler olmaması hoş. Bir de açma kapama tuşu sırıtmasa bana... VX2268wm'yi test edeceğim bahanesiyle Aion, Burnout Paradise, Arkham Asylum, NFS Shift, Crysis Warhead, Dragon Age Origins, Borderlands oynayabilmiş olmak elbette en büyük artısı incelemenin. 3D Vision'ın büyüsüne kapılmış ve bu teknolojiyle uyumlu monitör arıyorsanız, yukarıda saydığım oyunlarla da aranız iyiyse çok fazla düşünmenize, aranmanıza gerek yok. Ürünün fiyatı 499$ + KDV. Gözlükle birlikte alırsanız 699$ + KDV. Gözlüğün tek başına fiyatıysa şu anda 299$ + KDV. Nvidia halen resmi olarak gözlüğü satmaya başlamadı. Paket olarak aldığınızda hem 99$ cebinizde kalıyor, hem de gözlüğünüzün başına bir şey gelirse karşınızda düzgün bir firma bulabiliyorsunuz. Eh daha ne diyeyim, tek beklentim üstünde HDMI'ı olan 24" bir modeli ürünün artık. O da yakında görünür ufukta inşallah.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★☆☆

Artılar: Gözlükle birlikte alırsanız uygun fiyat, yüksek performans

Eksiler: O açma kapama tuşu bana hâlâ batıyor

Üretim: ViewSonic www.viewsoniceurope.com.tr

İthalat: Arena www.arena.com.tr

Fiyatı: 499$ + KDV





Asus Eee Box EB1501

MİNİ HD KUTUCUĞU

Asus'un Eee Box'ı da HD furyasından nasibini almış gibi görünüyor. Windows 7 Home Premium işletim sistemiyle gelen EB1501, 4GB'a kadar DDR2 bellek seçeneğine de sahip. Gücünü Intel Atom N330 Duo Core işlemcisinden ve Nvidia ION ekran kartından alan sistemin başlıkta da belirtildiği gibi en büyük olayı HD becerileri. SimHD teknolojisine sahip ürün upscaling yapabiliyor. Yani DVD kalitesindeki filmlerinizi HD çözünürlüğünde izlemenize imkân sağlıyor. Ethernet, Wi-Fi, 6 adet USB girişi, VGA ve HDMI bağlantı noktaları, 5.1 ses desteği ve şık tasarımıyla salonumuzda yer kaplamayı hak eden bir ürün.

Alienware M17X R90P65

GEÇ OLDU, GÜÇ OLDU AMA SONUNDA OLDU

Vay be, Alienware sonunda resmi olarak ülkemizde. Özellikle son 1 yıldır o kadar çok dinliyordum ki Alienware muhabbetini, "bırakın Allah aşkına, dalga geçiyorsunuz işte" moduna girmek üzereydim. Sonunda Alienware geldi, hatta Organize Sanayi'nin bile yolunu buldu. Test için usul usul uzandı tezgâha. Biraz mutlu etti, biraz üzdü.

Alienware sistemler uzun yıllardır oyuncuların hayallerini süslüyordu. Markanın ülkemize girişinin gecikmesi hakkındaki yorumlarımı burada paylaşmayacağım. Sonuçta bir grup oyungezerin hayalleri gerçek oldu. Bu yüzden mümkün olduğu kadar nazik davrandım ürüne. Zaten geriye açılı, tok ve güçlü kasası, inanılmaz yüksek üretim kalitesi, gözümüzü yollarda bırakan keltoş kafalı amblemiyle göz göze gelince insanın sert çıkası da gelmiyor ne hikmetse. M17X daha önce alıştığımız dizüstü sistemlerden çok daha tok bir şekilde duruyor karşımda. Üretim kalitesine de söylenecek hiçbir şey yok, dört dörtlük. Fakat bu duruşuna rağmen bir şeyler eksik, bu eksikliklere de birazdan değineceğiz.

Ürünün kasası muhteşem, klavye örtüsü inanılmaz rahat. Sağlam olduğunu her dokunuşunuzda hissettiriyor ürün size. Üst kapağı kaldırdığınızda önce bir "vay" diyorsunuz. Sağ üst panelde dokunmatik multimedya kontrolleri, güç ayarları arasında geçiş yapmamızı sağlayan kontroller, web kamerası, Wi-Fi vs. açma kapama tuşları yer alıyor. Klavyenin hemen üstünde, tam ortadaysa aynı zamanda açma kapama tuşu olan Alienware logosu var. Uzaylının kafasına dokunduğunuzda bir anda hayat buluyor ürün. Ekranın alt kısmında bulunan kocaman Alienware logosunun yanı sıra üst kapaktaki logo da ışıklarını çakıyor şimşek gibi. Klavye geri aydınlatması yana söne "ben buradayım" diyor farklı renklerle.

OH OH ŞENLENDİ ORGANİZE SANAYİ

Sistem özelliklerine baktığımdaysa "aha, güzel oyun oynarız bununla" diyorum direkt. Sistem şarja takılıyken GTX260 harici ekran kartı hayat buluyor. Güç tüketimini azaltmak için pillere yüklendiğinizde, diğer bir deyişle ürün fişe takılı değilken tümleşik ekran kartıyla idare ediyor M17X. İster birini ister diğerini, hatta abartıp hibrid olarak kullanmayı seçmek de elimizde ekran kartlarımızı. Blu-ray okuyucusu, 500GB sabit diski de bizim için yeterli. Intel Core 2 Duo işlemcisi de işimizi görecek türden. Alienware yazılımları sayesinde, ürünün üstündeki her LED'in rengini değiştirebiliyorum maşallah. Güç yönetimini de burada gerçekleştirebiliyorum.

Bağlantı noktalarını incelemek için üst kapağı kapatınca fark ediyorum ki bu benim çok hoşuma giden ızgaralı kasası değil Alienware'ın. Neyse ızgarası eksik olsun. USB bağlantı noktaları, HDMI, VGA, DisplayPort, Ethernet girişi, USB bağlantı noktaları, karizmatik sürgüsüz Blu-Ray okuyucusu, E-SATA girişi… Her şey yerli yerinde görünüyor. Ama neden hep bir şeyler eksikmiş gibi hissediyorum hâlâ?

Alienware dizüstü ve masaüstü sistemler, siz bu satırları okurken İzmir'de açılan Best Buy mağazasında satışa sunulmuş olacak. Kaç model çıkacak satışa bilemiyorum; ancak Best Buy Türkiye sitesinde sadece 1 dizüstü ve 1 masaüstü model bulunuyor. Asbis Türkiye tarafından getirilen Alienware sistemlerin, bize verilen bilgiye göre satış fiyatları, masaüstü sistemlerde 2399$, dizüstü sistemlerde 4099$'dan başlayacak. Ürünler sınırlı sayıda ve konfigürasyondaymış. Hah şimdi fiyat mevzusuna bakarken aklıma geldi neyin eksik olduğu. Alienware'in benim en hoşuma giden olayı, istediğim konfigürasyonu oluşturmama izin vermesiydi. Kasamı, ekran kartımı, işletim sistemimi vb. kendim seçip, anında fiyatlandırmasını görebiliyordum web sitesinde. Mağazadan satılacak olması garip geldi bana sanırım. 4099$'lık fiyat etiketini üstünde asılı görmek de pek hoş olmayacak diyebilirim. Girişteki "üzdü" yorumunun yegâne sebebi de budur. Tasarım ve görünüm olarak eline su dökebilecek bir dizüstü sistem olduğunu sanmıyorum çevremde. Ancak iş fiyat/performansa gelince, eğer bu rakamlarla piyasaya sürülürse bir hayli geride kalması muhtemel. Öyle ya da böyle, markayı ülke sınırlarında resmi olarak görmek güzel bir duygu. Vatana millete hayırlı uğurlu olsun.





PERFORMANS TABLOSU

Crysis Warhead	18.35	
Far Cry 2	37.07	
World in Conflict	21	
Unreal Tournament III	83.36	
Grand Theft Auto IV	24.67	
3DMark Vantage	Total	P4516
	GPU	4502
	CPU	4557



Dirt 2

MİNİ BENCHMARK	
Asus ENGTX295	43,7
ATI Radeon HD 5870	52,2

MAVİ EJDERİN SAHİBİ, LÜTFEN ARACINIZIN BAŞINA GİDİNİZ, FARLAR AÇIK KALMIŞ

Organize Sanayi'ye kim park etti kardeşim bu arabayı? Atölyede adım atacak yer kalmamış. Bir de çamur içinde araba. Dur bakayım neymiş bu? Oğlum gözlüklerimi getir tezgâhın üstünden. Bir de şu kaputu açıver bakalım, ne varmış altında.

Kirin pasın içinde olan tek atölye bizimki değil elbette. Atölyedir. Ne yaparsan yap kirlenir. Kiriyle pasıyla güzeldir. Ustası da çırağı da meraklıdır ayrıca. Yeni bir cihaz, makine gördü mü dayanamaz, parçalayıverir hemen. İkisi de o kirin pasın içinde öğrenmiştir, öğrenmektedir mesleği. Araba, oyun, ekran kartı, yeni tornavida seti fark etmez. Hepsi gereken ilgiyi görecektir Organize Sanayi'de. Varsa, son vidasına kadar sökülecek, dağıtılacak, sonra da bir araya toplanacaktır parça arttırmadan. Dirt 2'nin kaputu altında sadece sanat eseri bir motor değil ayrıca yeni DirectX11'in nimetleri de yatıyor, az da olsa. Bu yüzden bu araba park edildi bu atölyeye.

MORROCCO'NUN YOLLARI

Dirt 2 konsollardan sonra tozunu toprağını bilgisayarlarımızın monitörlerine de sıçratmaya geldi. Bizi oyunun kendisinden çok kaputun altındakiler ilgilendiriyor. Fakat oyuna dokunmadan da geçmeye gönlüm bir türlü razı olmuyor. Codemasters eskiden FPS yapardı oynardık ama sardırdı bir kez yarış oyunlarına. Geçtiğimiz yıl -hoş siz yıl başından sonra okuyacaksınız bu satırları, o zaman evvelki yıl diyelim- çıkan GRID'le aynı oyun motorunu kullanıyor Dirt 2. Bu yüzden gözüme vargelden fırlayan demir talaşından sonra ilk çarpan menülerin ve oyunun genel yapısının GRID'le benzerlikleri oluyor. GRID'i severek oynadığımdan daha bir seri ısınıyorum Dirt 2'ye. Berkant'ın konsol versiyonu incelemesinde dediği gibi Codemasters hoş bir menü sistemi geliştirmiş. Daha "oradaymışsınız" hissiyatı veriyor. Hoş ayarlara girmek için karavanımdan çıkıp, varillere doğru yürümek biraz abes kaçmış. Ama olsun o kadar. Hikayeyi biliyorsunuz zaten. Envai çeşit araç, envai çeşit pist var. Bir onda yarışıp kendimizi tatmin ediyoruz, bir bunda. Dirt 2 bizi ağır detaylarla uğraştırmıyor. Direkt tozlu topraklı pistlere salıyor. Yarış sonunda ya fişekler eşliğinde bitiş çizgisini geçiyoruz ya da kaporta ve yürüyen aksamı elden geçirmek, motorun en derin en ulaşılmaz yerlerine kadar işleyen tozu toprağı temizlemek için atölyeye çekiyoruz. Yarışlardan önce dilersek bir iki ayar çekebiliyoruz arabaya. Diferansiyelle oynaşabiliyoruz ya da ön panelin üstünde duracak Hawaii'li dansçı kızı ve aynadan sallanacak devasa zarları seçebiliyoruz. 200,000€'luk araca "pimp my ride" modeli yaklaşmak en azından benim tarafımdan ve çevremde hoş karşılanmıyor. Uyarmadı demeyin.

Dirt 2 benim standartlarıma göre iyi bir yarış oyunu. Bol araba çeşidi, yüksek sürat ve çok sayıda piste sahip. Ancak ciddi bir sorunu var oyunun. O da isminde de yer alan toz ve pislik. Paso bu kaygan zeminli yollarda yarışmanız gerekiyor. Ralli arabalarının kontrolü de pist arabalarınınki gibi değil. Öyle kontra vereceğim, böyle döneceğim derken hem arabayı hem de klavyeyi kırıyor insan. Adamakıllı oynamak için ustanın çırağı depoya gönderip direksiyon setini çıkarttırması gerekiyor. Çünkü en ufak yanlış harekette araç parkurun dışına savruluyor. Allah'tan nispeten detaylı yaratılmış izleyicileri ezip geçemiyoruz. En fazla biraz heyecanlanmalarına neden olabiliyoruz. Mesajım; klavyeyle değil varsa bir direksiyon setiyle oynayın oyunudur.

Neden mi inat ediyorum?

ANLATAYIM EFENDİM

Yapımcı ekip, araçların hasar modellemesi üstünde bir hayli uğraşmış. Teknoloji ve görsellik olarak bravo diyorum. Ancak gelin görün ki hasar sadece görsellikte kalmıyor. Aracınızla gidip bir kayaya toslarsanız aksı falan bırakabiliyorsunuz orada. Yarışı yengeç gibi giden bir araçla tamamlamak zorunda kalabildiğiniz gibi, hiç tamamlayamadığınız da oluyor. İsterseniz hasar modellemesinin sadece görsel olmasını sağlayabiliyorsunuz. Yani aracınızın sağı solu yamuluyor ama ne hızından ne performansından bir şey kaybetmiyor. E böyle oynayınca da dandik arcade yarış oyunlarına dönüyor bir anda. Direkt sol, direkt sağ komutlarıyla oynamaya kalktığınızda -klavye yani- aracı daha ilk kilometrede patates haline getirmeniz içten bile değil. Gerçekçilik severiz biz, sanayi de hayal hurafe olmaz. Bu düzeyde bir gerçekçilik sizi sıkıyorsa bilemem ama ben eğlendim açıkçası. Tam gaz parkur dönmek kolay, her viraja gerçekten tırsarak girin de göreyim sizi.

BİR DIRECTX MASALI

Bu aracı Organize Sanayi'ye çekmemizin elbette birinci nedeni yazının girişinde de bahsettiğim gibi DirectX 11 hikayesi. Yamanarak değil DirectX destekli olarak piyasaya çıkan ilk oyun kendileri. Yeni DirectX hakkında türlü hikâye dinleyen, sunum izleyen bizler için gelecekte neler bekleyebileceğimiz konusunda bizlere rehberlik etmesini umuyoruz. Yer yer umduğumuzu değil bulduğumuzu yiyoruz. Oyunun





Su da ki fark, gece gündüz farkı, araçların üstünde ki yansımalar ve çok kasar da diplerine girerseniz seyircilerin farkını görebiliyorsunuz.
Ancak DirectX'in iki versiyonu arasında ki farkı görmek için yeni oyunlara beklemeye devam edeceğiz. Çünkü DirectX10'la 11 arasında en azından bu oyunda gördüğümüz fark zerre tatmin etmedi.





DX11'LE ARADAKİ 7 FARK

Sudaki fark, gece gündüz farkı, araçların üstündeki yansımalar ve çok kasar da diplerine girerseniz seyircilerin farkını görebiliyorsunuz. Ancak DirectX'in iki versiyonu arasındaki farkı görmek için yeni oyunlara beklemeye devam edeceğiz. Çünkü DirectX10'la 11 arasında en azından bu oyunda gördüğümüz fark zerre tatmin etmedi.

ana sayfasına gidip videolar sekmesine göz atarsanız oyunun DirectX 11 demo videosunu izleyebilirsiniz. Burada oyunda Tesselation'ın nasıl kullanıldığından, ışıklandırma ve su efektinin nasıl değiştiğinden falan bahsediliyor. Hemen oyuna bakıyoruz nedir gerçekçilik payı diye.

Dirt 2'yi test sistemine kurduğumda Asus GTX295 ekran kartımı kullanıyordum. Yani oyun DirectX10 modunda çalışıyordu. Vaktimin yarısını ekran kartımı değiştirmeden geçirdim oyunda. Bir yandan da internette oyunla ilgili DirectX karşılaştırmalarına bakıyordum. Her nedense çoğunluk DirectX9'la DirectX11'i karşılaştırmış. "Allah Allah" dedim kendi kendime, "yoksa bir fark yok mu yahu?"

Ekran kartımı ATI Radeon HD 5870'le değiştirip tekrar girdim oyuna ve daha önce hız yaptığım parkurlarda gezinmeye başladım yavaş yavaş. ATI'nin yayınladığı resimlerden aklımda bayrak muhabbeti kalmış. İlk bayraklara baktım bende. Kumaşa benzemişler dedim. Oyunun genel çehresi pek değişmemişti. Zaten detaylarda gizliydi her şey. Tekrar DirectX10'a döndüğümde oyun canlılığını biraz yitirecek, daha ölgün bir havaya kavuşacaktı. Parkurda ki su birikintileri de daha bir hoş gözüküyordu göze. Ama Crysis'i gördüğümüz zaman olduğu gibi dağılmadım haliyle. Işıklandırma ve gölgelendirme efektleri biraz güç kazanmış, daha fazla gölge dans eder olmuştu ekranda. Dinamik geçişler gerçekten daha iyiydi önceki versiyonuna göre. Oyunun benchmark aracını kullanarak skorları da aldım karşılaştırdım hatta.

Daha önce testlerde Dirt 2'yi kullanmıyorduk. Bu yüzden %100 sağlıklı bir karşılaştırma olmayacaktı bu. Fakat testlerimizde GTX295, ATI Radeon HD 5870'ten ortalam %10-14 daha iyi performans gösterirken, Dirt 2 testinde 2 kart arasında ki fark bu kez %17'diydi. Tek bir farkla, bu sefer ATI Radeon HD 5870 öndeydi. Daha yavaş bir ekran kartıyla ama daha yüksek DirectX sürümüyle hem daha iyi görüntü kalitesi hem de daha iyi performans mı yakaladık ne? Elbette sağlıklı diyebileceğimiz bir karşılaştırma yapabilmek için test kriterlerimize uyan DirectX11 destekli birden fazla oyuna ihtiyacımız var. Ancak şimdilik durum budur.

ÖYLE OLMAZ O!

Dirt 2'nin DirectX desteğiyle ilgili sorular da var akıllarda. Siz sormadan ben cevaplayayım. Hayır DirectX11'in nimetlerinin çok büyük bir kısmından yararlanmıyor Dirt 2. Hazır oyun motorunun üstüne yeni kod gömmekler olacak iş değil o zaten. Biraz daha bekleyeceğiz mecburen. Dungeons & Dragons, Lord of the Rings Online gibi oyunların DirectX1 yamaları geliyor yakında. Belki onlardan iyi bir şeyler çıkar karşımıza. Neyse Dirt 2'ye dönersek. Asfalt beni bozuyor, tozu toprağa katmam lazım diyorsanız dört dörtlük bir oyun elinizdeki. Müzikleri de gayet başarılı. Öyle ki Serpil'in bile dikkatini çekmeyi başardı. Alın oynayın keyfinize bakın, aracınız dağılırsa Organize Sanayi'ye uğrayın, Damla Usta'nıza denk gelirseniz ben bir arkadaşa bakmıştım deyip uzaklaşın.

ORGANİZE SANAYİ MODİFİKASYONLARI

Organize Sanayi sınırlarına giren bir aracın geliştirilmemesi, her alanda en yüksek performansı verecek şekilde optimize ve modifiye edilmemesi düşünülemez. Damla Usta ciddi park sorunları yaşadığı Mitsubishi Evo'yu resimde gördüğünüz hale getirdikten sonra bisiklet park alanlarına bile bırakabiliyor artık. Ne güzel değil mi?





SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tozlu topraklı parkurlara hasta olanların kendinden geçeceği kesin. Derin nefesler çekmeyin.

9.3

PC PS2 PS3 Wii 360

> Tür: Yarış **> Yapım:** Codemasters **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat **> Yaş Sınırı:** 12+ **> Minimum Sistem:** Intel Pentium4 3GHz / Athlon 64 3400+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X1500 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.13GHz / Athlon X3 2GHz işlemci, 2GB RAM, Radeon HD 5770 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı **> Web Sitesi:** www.dirt2game.com



Nasıl bir promosyon manyaklığıdır. Dünyanın her şehrinde Avatar reklamları olması bir yana, oyunda yarattığınız karakterin milletini Türk olarak seçince alayının Türkçe olması da enteresan olmuş. Elin Japon'u ne yapsın Türkçe Avatar afişini yahu?

ASPIRE AS5738DZG

acer



OYUNLARDA YENİ BİR DEVİR BAŞLIYOR!

Acer oyunları kucağınıza getiriyor. Üstelik de 3D olarak! Acer'ın Aspire AS5738DZG dizüstü bilgisayarı hem güçlü hem de aklınıza gelebilecek tüm hit oyunları 3D oynamanızı sağlıyor. Artık oyunlardaki derinlik sayesinde her şeyin hacmini görebileceksiniz. Konuştuğunuz karakterlerin yüzündeki çizgiler daha derin görünecek, saçları gözünüzün önünde uçuşacak, kar taneleri neredeyse yüzünüze düşecek. Artık Call of Duty serisinden herhangi bir oyun oynarken kendinizi çatışmanın içerisinde hissedeceksiniz. El bombasını atarken derinliği hesaplayacak, kendinizi bir sipere bırakırken düştüğünüzü hissedeceksiniz. World of Warcraft oynarken daha önce bakmadan yanından geçtiğiniz bir şamdanda duran mumun alevi sizi şaşırtacak. Bir kabın içerisinde neler olduğunu gerçekten görecek, ziyafet masasının üzerindeki tüm yiyecekleri bile seyredeceksiniz. 3D tüm oyun algınızı baştan aşağıya değiştirecek. Devrim çoktan başladı bile!

3D keyfini baştan sona çıkartabileceğiniz Acer Aspire AS5738DZG tamamen eğlence için tasarlanmış. 3D oyun keyfinin yanı sıra üzerinde bulunan HDMI çıkışı sayesinde full HD film seyredebileceğiniz bu dizüstü bilgisayar rakiplerinden çok daha güçlü bir özelliğe daha sahip. Üzerindeki Dolby Home Theatre ses sistemi sayesinde bu ürünle film seyrederken, müzik dinlerken veya oyun oynarken kulaklarınız bayram edecek.

ATI Mobility Radeon 4570 ekran kartına (512MB) sahip olan Acer Aspire AS5738DZG, 4GB RAM ve Intel Pentium T4400 2.0GHz işlemcisiyle aklınıza gelebilecek tüm oyunları oynatabilecek güce sahip bir dizüstü bilgisayar.

TEK TAŞLA KOCAMAN BİR KUŞ

Acer Aspire AS5738DZG size tek bir ürünle bir sürü özellik sunuyor. Öncelikle 3D oyun oynamak için yeni bir monitör ya da gözlük almanıza gerek yok. Çünkü AS5738DZG'in kutusunun içerisinde bir çift 3D gözlük de bulunuyor. Ürünün üzerindeki güçlü ses sistemi sayesinde başka bir ses sistemine para ödemenize de gerek kalmıyor. Ayrıca çoklu dokunma özelliğine sahip touch pad'i sayesinde bu ürünle çalışırken belgeleri kolaylıkla büyütüp küçültebilir, aşağı veya yukarıya kaydırabilir ve dilediğiniz müzik veya videolar içerisinde geçiş yapabilirsiniz. Üstelik ürün tek tuşla yedekleme özelliğine de sahip. Bluetooth özelliği sayesinde bu ürünle daha çok donanımı kablosuz olarak da bağlayabilirsiniz. Parmak izi okuyucusu sayesinde Acer Aspire AS5738DZG'de tüm bilgileriniz en yüksek seviyede koruma altına alınmış durumda. Yani her şey Acer'la daha kolay ve eğlenceli bir hale geliyor.

ARTIK BEZ BEBEKLERLE OYNAMA DÖNEMİ SONA ERDİ. BUNDAN SONRA HER ŞEY GÖZÜNÜZE DAHA DERİN GÖRÜNECEK.



ACER ASPIRE AS5738DZG	
Boyut ve ağırlık	383 x 250 x 26/37 mm, 2.8 kg
Ekran boyutu	15.6 inç
İşlemci	Intel Pentium T4400 2.0
Bellek	4 GB
Ekran kartı	ATI Mobility Radeon 4570, 512 MB DDR3 RAM
Sabit disk kapasitesi	500 GB
Ses	5.1 Dolby Digital ses desteği
Pil ömrü	3 saat
Diğer	Çoklu kart okuyucu, 8 X Çift katmanlı DVD yazıcı, HDMI girişi, 3 x USB yuvası, 1.3 MP web cam, Bluetooth özelliği.

FİYATI: **949$** +KDV





WINDOWS 7 KISAYOLLARI

KISAYOLLARLA HIZ KAZANIN

Sahip olduğumuz teknolojileri ne kadar etkin kullandığımız tartışılır. Bilgisayar başındayken derdimiz her zaman hızdır. Daha hızlı çalışması için donanım yeniler, en hızlı işletim sistemi hangisi diye tartışır dururuz. Çuvaldızı kendimize batırmadan, hem vaktimizi hem de paramızı harcamaya devam ederiz. Sistemimizi hızlandırmak ve güçlendirmek için satın aldığımız donanımdan, kullandığımız işletim sisteminden ya da diğer yazılımlardan ne kadar yararlanabildiğimiz de bir başka tartışma konusu olabilir.

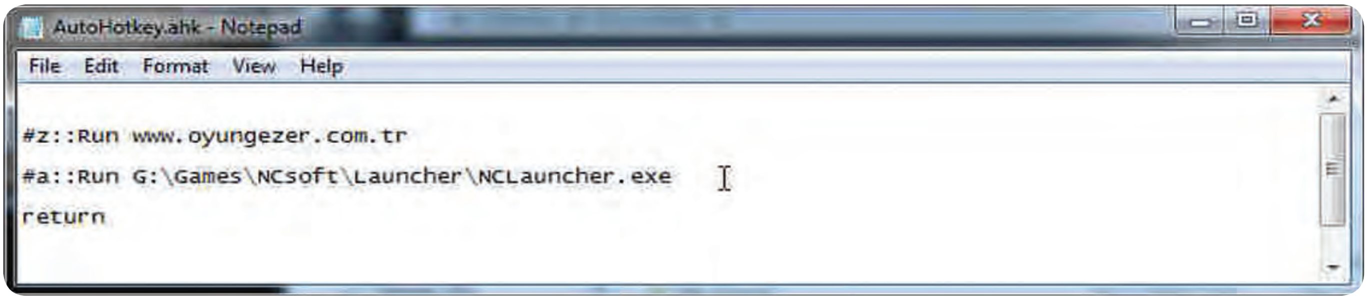
Her yazılımdan tek tek bahsetme şansımız yok elbette. Bu yüzden öncelikle vaktimizin büyük kısmını baş başa geçirdiğimiz işletim sisteminin bize sunduğu kolaylıklardan bahsedeceğiz. Windows kısayolları dediğimiz zaman "ben biliyorum" deyip çıkmayın işin içinden. Gün boyu bilgisayar başında olan, bizim gibi sabahtan akşama kadar yazı yazan ya da dosyalarla uğraşan insanların sürekli haşır neşir olduğu kopyala yapıştır kısayollarından bahsetmiyorum sadece. Windows 95'ten beri kullandığımız kısayolların yanında, Windows 7'yle gelen ve açıkçası benim hayatımı oldukça kolaylaştıran birçok değişiklik var. Bir kısmını tablolarda bulabilirsiniz. Benim kullandığım ve hoşuma giden çözümlerden de tek tek bahsedeceğiz.

YÖN TUŞLARI BİR İŞE YARASIN

Oyun oynarken WASD tuşlarını kullanmaya başladığımızdan beri -ki 90'ların başına tekabül ediyor- yön tuşları pek bir yararsız kaldı. Düşünelim bir, nerelerde kullanıyoruz yön tuşlarını; hmmm web tarayıcıda sayfa kaydırmak için? Sadece dizüstü sistemde yapıyorum onu, çünkü farenin tekerleği var. Dosyaları tararken? Eh, zaman zaman. Bunlar dertlerim değil elbette. En büyük derdim, sürekli olarak birden fazla pencere ve birden fazla monitörle çalışıyor olmak. Yön tuşları bu noktada imdadımıza koşuyor. Windows tuşuyla birlikte yukarı ve aşağı tuşları kullanarak bir pencereyi tam ekran yapabiliyor, ufaltabiliyor ya da görev çubuğuna indirebiliyoruz. Windows tuşuyla birlikte sağ ve sol yön tuşlarını kullanarak aktif pencereyi ekranın yarısını kaplayacak şekilde sağa ya da sola yaslayabiliyoruz. İki dosyayı aynı anda görüntülemek istiyorsanız, işinizi olabildiğince kolaylaştırıyor. Birden fazla monitör kullanırken Windows, sağ ya da sol yön tuşu ve shift'e aynı anda basarak aktif pencereyi istediğimiz monitöre de atabiliyoruz. Görüntü birimleriyle ilgili diğer bir kolaylıksa Win + P kısayoluyla aktif hale getirdiğimiz görüntü birimi seçim ekranı. Ekran kartının ya da Windows'un ekran özellikleri yazılımıyla uğraşmadan, görüntüyü hangi ekran ya da ekranlarda almak istediğinizi vb. ayarlamanıza yardımcı oluyor. Bu kısayolları kullanarak masaüstümü daha hızlı şekilde düzenleyebildiğimi söyleyebilirim. Windows tuşunun gerçek anlamda işlev kazanmış olması da sevindirici ayrıca.



WINDOWS 7 KISA YOLLARI	
Win + Sağ Yön Tuşu/Sol yön Tuşu	Aktif pencere ekranın yarısını kaplar sağa/sola yaslanır
Win + Yukarı Yön Tuşu	Aktif pencere ekranı kaplar
Win + Aşağı Yön Tuşu	Aktif pencere ufalır, tekrar edildiğinde görev çubuğuna iner
Win + Shift + Sağ Yön Tuşu/sol Yön Tuşu	Aktif pencereyi diğer görüntü birimine taşır
Win + Home	Aktif pencere dışındaki her pencereyi görev çubuğuna indirir
Win + T	Görev yöneticisindeki kısayolları aktif hale getirir
Win + Artı (+)	Magnifier/Büyüteç'i açar ve görüntüyü yakınlaştırır
Win + Eksi (-)	Görüntüyü uzaklaştırır
Win + P	Görüntü birimi seçimini açar
Alt + P	Windows Explorer ön izleme ekranını açar
Shift + Sol fare tuşu	Aynı programın ikinci bir kopyasını çalıştırır
Ctrl + Sol fare tuşu	Kısayol altında toplanan pencereler arasında hızlı geçiş yapmanızı sağlar



Masaüstünü hızlı bir şekilde düzenleyebilmek iyi elbette. Ancak onlarca pencerenin saldırısı altındaki masaüstünü görebilmek için Windows + D kombinasyonunu kullanarak tümünü aşağı indirmek her zaman iyi bir çözüm olmuyor. Pencereleri görev çubuğuna indirmeden görüntüleyebilmek için Windows + Boşluk tuşuna basarak tüm pencereleri transparan hale getirmeniz mümkün. Eğer Windows Sidebar'ınız aktifse, pencereleri sakladığı gibi Sidebar'ı da aktif hale getirecektir. Aktif kullandığınız pencere dışında kalan pencereleri de Windows + Home kombinasyonuyla görev çubuğuna indirmeniz mümkün. Görev çubuğuna indirdiğiniz pencerelerin ön izlemelerini görmek için fare imlecini tek tek her kısayolun üstüne getirmenize gerek yok. Windows + T yaparak, soldan sağa görev çubuğunda yer alan her sekmenin ön izlemesini görmeniz mümkün. Windows + T yaptıktan sonra klavye kontrolleri de görev yöneticisine odaklanır. Yön tuşlarını kullanarak görev yöneticisinde yer alan kısayollar arasında gezinebilir ve programları çalıştırabilirsiniz. Klavyeyle navigasyon yapmayı sevenler için hoş bir özellik. Windows Vista kullanırken, görev çubuğuna ufalttığınız pencereler arasında aynı şekilde geçiş yapabilirsiniz. Ancak hızlı başlat kısayollarını kullanamazsınız. Windows 7'de kısayolu fark edene kadar canımı sıkan bir başka durum, görev çubuğuna taşıyıp bıraktığım programların bir kopyasını daha açmak istediğimde sağ tıklayıp menüden bu seçeneğe gitmek zorunda kalışımdı. Örneğin Firefox'unuz açık ve bunu kapatmadan yeni bir Firefox penceresi açmak istiyorsunuz. Shift'e basılı tutarak fareyle Firefox kısayoluna tıklarsanız sorgusuz sualsiz yeni bir Firefox penceresi daha açılacaktır. Eğer farenizin tekerleği 3'üncü bir tuş olarak kullanılabiliyorsa direkt olarak onunla tıklamanız da yeterli olacaktır. Birden fazla Firefox penceresi açtığımızda bunların tamamı Firefox kısayolu altında saklanacaktır. İmleçle ya da Win + T'yle sağladığınız ön izleme sizin için yeterli değilse, bu kez Ctrl + Sol tuş yaparak bu kısayol altında toplanan açık pencereler arasında hızlıca geçiş yapabilirsiniz. Bir programı yönetici olarak çalıştırmak istediğinizde sağ tık menüyle uğraşmak yerine Shift + Ctrl + Sol tuş yaparak direkt çalıştırabilirsiniz.

DİĞER WINDOWS KISAYOLLARI	
Alt + F4	Aktif pencereyi kapatır
Alt + Tab	Çalışır pencereler arasında geçiş yapmanızı sağlar
Alt + Esc	Çalışır pencereler arasında direkt geçiş yapmanızı sağlar
Win + Tab	Pencereler arasında 3B geçiş ekranını açar
Ctrl + Win + Tab	3B geçiş ekranını kalıcı olarak açar, siz seçim yapana kadar ekranda kalır
Win + M	Tüm aktif pencereleri görev çubuğuna indirir
Win + Shift + M	Minimize etme işlemini geri alır
Win + D	Masaüstünü gösterir
Win + 1-0	Görev çubuğunda yer alan ilk 10 programdan seçilen sıradakini çalıştırır
Win + U	Kolay Erişim Merkezi'ni çalıştırır
Win + F	Aramayı çalıştırır
Win + X	Mobility Center'ı çalıştırır
Win + E	Windows Explorer'ı çalıştırır
Win + R	Çalıştır komut satırını çalıştırır
Win + B	Görev çubuğunda uyarı alanına odaklanır
Win + Pause	Sistem özellikleri sekmesini çalıştırır
Ctrl + Shift + Esc	Windows Görev Yöneticisi'ni çalıştırır
Win + G	Mevcut Windows Araçları (gadget) arasında geçiş yapar

WINDOWS 7 ENGELLERİNİ AŞMAK

Tüm Windows 7 klavye kısayollarını görmek istiyorsanız *http://tinyurl.com/kisayol* adresini ziyaret edebilirsiniz. Windows 7'de mevcut kısayolları değiştirmek gibi bir şansımız yok maalesef. Ancak kayıt defteri ayarlarıyla oynayarak hepsini toplu halde etkisiz hale getirebilirsiniz. 3'üncü parti yazılımlarla klavye kısayolları oluşturma konusunda bir sıkıntımız yok ne mutlu ki. Mevcut programların masaüstü kısayolları üstünden de bu programları çalıştırmak için tuş kombinasyonları atamamız mümkün. İzlemeniz gereken yol oldukça basit. Masaüstündeki kısayola sağ tıklayıp "özellikler" demeniz yeterli. Aşağıda göreceğiniz kısayol sekmesinde istediğiniz tuş kombinasyonunu girebilirsiniz. Windows'un kendi klavye kısayollarıyla karışmaması için başına Ctrl+Alt'ın otomatik olarak eklendiğini göreceksiniz. Windows tuşunu kullanarak kısayollar oluşturmak istiyorsanız da 3'üncü parti bir yazılıma ihtiyacınız olacak. İnternette ücretsiz olarak dağıtılan pek çok klavye ve fare makro programı mevcut. Karmaşık makrolarım için Auto it kullandığımı daha önce belirtmiştim. Kısayollar içinse kullanımı daha basit olan Auto Hot key yazılımını kullanıyorum.

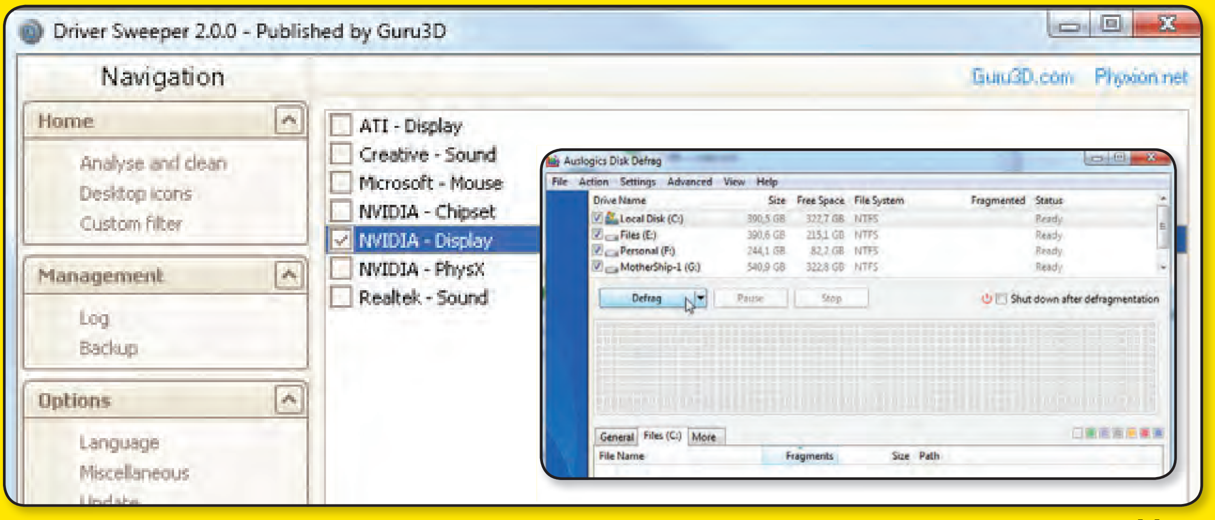
WINDOWS KONTROLLERİ	
Win, Sağ ok, Sağ ok, R	Sistemi yeniden başlatır
Win, Sağ ok, Sağ ok, S	Sistemi uyku, bekleme moduna geçirir
Win, Sağ ok, Sağ ok, W	Kullanıcı değiştirir
Win, Sağ ok, Enter	Bilgisayarı kapatır
Win + L	Sistemi kilitler

AUTO HOT KEY

Auto Hot Key, Belgelerim klasörü altında AutoHotkey.ahk uzantılı bir dosya yaratıyor. Kısayollarınızı oluşturmak için bu dosyayı notepad yardımıyla açıp düzenlemeniz gerekiyor. Programda 2 farklı türde kısayol oluşturabiliyorsunuz. Biri az önce bahsettiğim, başında Ctrl + Alt tuş kombinasyonu gelen kısayollar. Bunları kendimiz yapabildiğimiz için es geçiyorum. Diğeriyse işletim sisteminin ellememize izin vermediği Windows tuşunu kullanan kısayollar. Windows'un bileşenlerinden birine kısayol atarken sadece programın adını kullanabiliyoruz. Diğer bir programın ya da oyunun açılmasını istiyorsak sistemdeki tam konumunu belirtmek durumundayız.

Script'imizi hazırlarken çok basit bir iki ayrıntıya dikkat etmemiz gerekiyor. Windows tuşunu kullanarak bir kısayol yaratacaksak #, Ctrl + Alt'la çalışan bir kısayol yaratacaksak !^ ile komut satırımıza başlıyoruz. Bir örnek verelim hemen. Son zamanlarda en çok tıkladığım kısayol, haliyle Aion. Aion'u çalıştırmak için Win + A kombinasyonunu kullanmak istiyorum diyelim ki. İhtiyacım olanlar, #, oyunu çalıştırmak için ihtiyacım olan NCSoft Launcher'ın sistemimdeki adresi ve kısayol için Windows tuşuyla birlikte kullanacağım tuşa karar vermek -ki o da A. Belgelerim altındaki AutoHotkey.ahk dosyasına eklemem gereken komut *#a::Run G:\Games\NCsoft\Launcher\NCLauncher.exe* oluyor bu durumda. Kaydedip kapattıktan sonra bu kısayolu kullanmaya başlayabiliyorum. Yeni bir kısayol eklediğinizde script'i programın kısayolunu kullanarak tekrar çalıştırabilirsiniz. Sistem açılışına programı eklerseniz Windows başladığında script otomatik olarak yüklenecektir.

WINDOWS EXPLORER KISAYOLLARI	
Alt + Sol yön tuşu	Geri - Önceki Klasör
Alt + Sağ yön tuşu	İleri - Sonraki Klasör
Alt + Yukarı yön tuşu	Bir üst klasöre geçer
Alt + Enter	Seçili öğe için özellikler sekmesini açar
Ctrl + Fare Tekerleği	Görüntüleme biçimini değiştirir
Alt + D	Adres çubuğuna geçiş yapar



OYUNCUNUN FORMATA DİRENİŞ GÜNLÜĞÜ

Bir saattir ofisin içerisinde Ustanın Tavsiyesi'ne ne yazsam diye dolanıyorum. Bu ay ne mevzu açsak, nasıl rahatlatsak oyungezerlerin hayatını? Gerçi sırf bugün değil, bir haftadır kafamda aynı soru. Ama hastalıktı, ölümdü girince araya, kafam iyice darmaduman oldu. Atölyenin kir, pas, mazot kokusu da eklenince düşünme yetimi hepten yitirdim sanırım. O yüzden de ofisi turlamaya başladım.

Sinan'dan başladım hangi akla hizmetse. "Sinan bu ay var mı donanım sorunun?" Sanki geçen ay muayene ettik, ardından operasyona aldık, bu ay da kontrol ediyoruz adamı. "Yok" dedi, "ama inatlaşıyorum evdeki bilgisayarla". "Sorun nedir" diye atıldım! Başladı anlatmaya: "Çok gürültü yapıyor, enteresan sesler çıkartıyor durmadan" dedi. Çözümü kolaydı. Zaten binlerce kez söylemiştik aynı sözleri. Fanları temizle, arızalı olan varsa değiştir. Eh çözdük hemen. Sinan anlatmaya devam etti tabii. Evdeki bilgisayarla bir süredir inatlaşıyormuş. Sistem gittikçe daha ağır çalışıyor, Sinan'ı bir türlü ikna edemiyormuş. Formatınız gelmiş Sinan Bey, hey hey!

"Windows'umun şiştiğini, artık format atmam gerektiğini nasıl anlarım" diye şahsıma yöneltilen soru sarstı biraz beni. Hakikatten nasıl anlarız yahu? İçimize falan mı doğuyor da küt diye basıyoruz formatı? Biraz düşündüm. Restart atar gibi format atacak değiliz ya, önce başka şeyler denemek gerekiyor. O yüzden karar verdim, format kararından önce yapılabilecekleri anlatayım istedim...

SİNAN'A EL-CEVAP

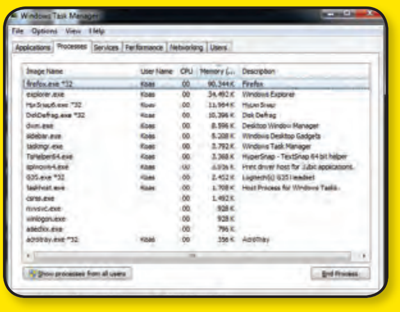
Önce ekran kartı, anakart gibi sistem sürücülerini kaldırırsın. Ondan sonra *www.guru3d.com/category/driversweeper* adresinden ücretsiz Driver Sweeper yazılımını çeker kurarsın sistemine. Bu program yardımıyla sistemde kalan gereksiz sürücü dosyalarını bir güzel temizlersin. Kullanımı da çok kolay: Programı çalıştırınca önce *Analyze* düğmesine tıkla. Çıkan sonuçlarda sürücüleri işaretle ve *Clean*'e bas. Hop, tüm sürücüler sıfır kilometre.

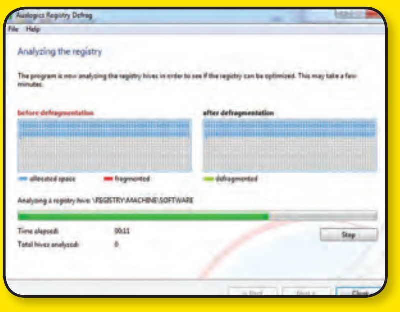
Ardından sistemin için mevcut en güncel sürücüleri kuruver. Bu işlemi tamamladıktan sonra daha önce de kullandığımız ve tavsiye ettiğimiz *CCleaner* yazılımını *www.ccleaner.com* adresinden çek. Hem sistemde gereksiz yer tutan dosyaları temizlersin, hem de sistem kayıt defterindeki gereksiz girdileri. Bunu da hallettikten sonra *www.auslogics.com* adresine fırla hemen. *Auslogics Disk Defrag* ve *Auslogics Registry Defrag* yazılımlarını ücretsiz olarak edin ve kur. Bunları çalıştırmadan önce sistemindeki gereksiz, kullanmadığın programları ve oyunları kaldır.

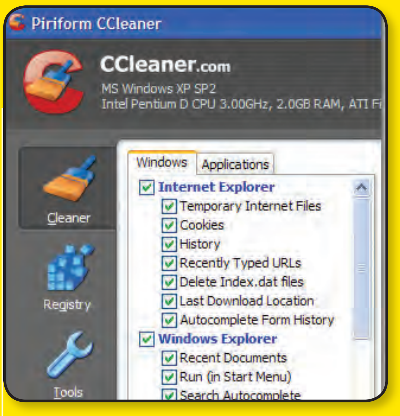
Ondan sonra, ilk olarak Disk Defrag'ı çalıştır. Sabit diskin bir kendine gelsin, bir kafasını toplasın. Daha sonra *Auslogics Registry Defrag'ı* çalıştırıp sistem kayıt defterindeki girdileri bir düzene koy. Üzülme, tek tuşla halloluyor bunlar. Ayrıca güvenli de.

Tüm bunları yerine getirdikten sonra, Başlat satırına *msconfig* yaz. Açılan pencerede sistem açılışındaki gereksiz yazılımları kaldır. *Winamp'ı* müzik dinleyeceğin zaman, *Live Messenger'ı* chat yapacağın zaman açarsın. Sistemle birlikte açılıp bütün gün orada beklemelerine gerek yok. Burada da gereksiz program temizliğini tamamladıktan sonra Antivirüs yazılımını da bir güzel güncelle. Görev yöneticisini Ctrl+Shift+Esc'e basarak aç. Çalışan programların işlemci ve bellek kullanımlarına bak. Eğer işlemcini, belleğini abartı şekilde kullanan, ne olduğunu kesinlikle bilmediğin bir işlem varsa hemen *Google'da* bir arat çalışan programı. Virüs müdür, sistem için gerekli bir şey midir?

Tüm bunları yaptıktan sonra, gayet iyi bir konfigürasyona sahip sistemin halen kasıyorsa, sistem bileşenlerinin donanımsal bir sorunu olup olmadığından emin ol. "Onun nasıl yapacağım" diyorsan, boş ver abi, at sen formatı, hâlâ kasıyorsa getir ben bakarım.







PAZAR YERİ



KENDİNİ KAYBETMEK

Uzun süreli mali krizlerin ardından, hastalık sonrası, yılbaşı ertesi ve benzer durumlarda yurdum insanlarında ortaya çıkan bir sendrom vardır. Atlatılan travma ne olursa olsun bol keseden para harcamaya başlarız. Benim kalkıp para harcadığım yok an itibariyle Allah'a şükür. Fakat yeni yıla biraz seri girdik diyebilirim. Önce ofisteki Intel Core i5 750'yi kurcalayıp, ardından ideal sisteme ufaktan bir giriştim. Hem işlemci hem de anakart değişince bellekleri de DDR3'le değiştirmek durumunda kaldık. Ardından hem ekonomik hem de ideal sistemin ekran kartlarını tazeleyiverdim. Haliyle fiyatlarımız birazcık yükseldi. Ekonomik sistemle ideal sistemin arası biraz açıldı. Sistemlerimiz bir hayli toparlanmış oldu böylece, kullanım süreleri de arttı. Ayrıca 3 sistemimiz de DirectX11'li günlere hazır hale geldi. Kesenin ağzını biraz açıp yeni bilgisayarlarımızı aldığımıza göre, bir süre boyunca kalan bütçemizi oyunlara ayırabiliriz artık. Yeni yıl neleri değiştirir hayatımızda bilemiyorum. Bazı şeyler istediğimiz, bazıları istemediğimiz şekilde değişebilir. Tek değişmeyecek şeyse, ne olursa olsun oyun oynamaya devam edeceğimiz. Bu bağlamda 2010 yılına hazırız artık. Haydi başlayalım.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 131$	(m) 133$	(o) 145$	(j) 212$	(c) 213$	(m) 215$	(j) $1122		
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(j) 136$	(m) 139$	(l) 145$	(m) 159$	-	(c) 163$	(m) $399	(f) $419	(o) $439
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(p) 153$	(m) 153$	(o) 155$	(p) 153$	(m) 153$	(o) 155$	(p) $210	(e) $211	(m) $213
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5870			ATI Radeon HD 5970		
	(j) 165$	-	(a) 189$	(j) 411$	(a) 456$	(e) 479$	(m) 699$	(e) 735$	(f) 739$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 51$	(p) 52$	(p) 53$	(j) 69$	(p) 72$	(c) 72$	(p) $254	(e) 258$	(g) 258$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 19$	-		(d) 19$		(m) 219$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(p) 61$	(e) 65$	(0) 65$	(m) 106$	(l) 107$	(f) 109$	(m) 239$	(f) 239$	(b) 248$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH600LBWS		
	(c) 57$	-	(m) 65$	(p) 109$	(l) 114$	(g) 114$	(o) 385$	-	(e) 510$
Toplam Fiyat	Min 773$			Min 1238$			Min 3527$		
	Max 836$			Max 1326$			Max 3748$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(f) 84$		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		(j) 137$	(a) 146$	(e) 197$	(o) 207$	(c) 319$	
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	(e) 144$	(g) 149$	-	-	(m) 225$	(e) 231$	(e) 398$	

TAMİR ATÖLYESİ

Yeni yılın ilk Tamir Atölyesi'ne hoş geldiniz oyungezerler. Bakalım neler değişmiş hayatımızda yeni yılla birlikte. Aaa hiçbir şey değişmemiş hayatımızda yine. Eh fazlasını da beklemiyorduk zaten. Her yeni yıl kursakta kalmak üzere ferdi ve toplum olarak alevlendirdiğimiz umutlarımız, hmm cümlenin başında da dediğimiz gibi kursağımızda kalmış. Neyse canım, bizim mutlu, huzurlu olmak için yeni yıla ihtiyacımız yok. Atölyeyi toparlayalım, çırağa çaktırmadan (kaytarıyor kerata sonra) iki oyun oynayalım, neşemize bakalım.

YENİ YERİNİ SEVMEDİ

S Selamlar Oyungezer ailesi,
İyi çalışmalar diliyor, değerli vaktinizi daha fazla almadan direkt soruma geçiyorum.
Bizim ofiste bir bilgisayar vardı. Bu bilgisayarı zaman zaman oyun oynamak için kullanıyordum. Hatta Fallout 3, Mirrors Edge, Far Cry 2, Crysis Warhead, PES 2009, NBA 2K9, Bioshock ve Call of Duty World at War gibi yapımları sorunsuz oynayıp bitirmiştim. Bu bilgisayarı geçtiğimiz mayıs ayında eve getirdik. Haziranın ortalarında Gears of War yükledim ve oynarken bilgisayar birdenbire kapandı. Ardından tekrar açıp oyuna girdim ve 10 dakika sonra tekrar kapandı. Bunu defalarca denememe rağmen 20 dakikadan fazla oyun oynayamadım. Bilgisayarın kasasına dokunduğumda acayip bir şekilde ısınmıştı. İçini açıp işlemciyi kontrol ettim. O da aynı şekilde alev alev yanıyordu. Havaların sıcak olmasından dolayı ısındığını düşünerek kasım ayına dek oyun yüklemedim. 1 hafta önce Mirrors Edge'i bilgisayarıma yükledim ve aynı sorun yine karşıma çıktı. 15 dakika sonra bilgisayar kapandı. Birkaç kez denedim ve yine aynı şey. Kasaya dokunduğumda fazlasıyla soğuktu. Bu soruna bir anlam getiremedim. İşte size bu konuda danışmak istiyorum. 7-8 ay öncesine kadar sorunsuz oyun oynadığım bu alet nasıl oldu da eve gelince böyle bir problem çıkardı? Bu size gönderdiğim ilk mesajım ve yardıma o kadar açım ki, yardımcı olursanız nasıl makbule geçer anlatamam. Sorun birçok şeyden kaynaklanabileceğinden çeşitli çözüm önerilerinde bulunursanız çok makbule geçer. Sistemim; AMD Athlon 64 X2 4600+, Windows 7 Ultimate işletim sistemi, 2GB Bellek, 512MB X1650Pro ekran kartı. Ekstra olarak bilgisayar, oyun dışında hiçbir şekilde kapanmıyor. Yardımlarınız için şimdiden teşekkürlerimi sunuyorum. İyi çalışmalar.
OğuzhanÖZBEY

C Hoş geldin Oğuzhan, buyur gel otur şöyle, soluklan hele. Ne güzel oyun arşivi yapmışsın kendine öyle. Sisteminin mekân değişikliğinden dolayı sorun çıkarmasına üzüldüm. Ama daha önce başıma gelmemiş bir olay da değil hani. Donanımdır yapar. Yapacak bir şey yok. Zaten bu aletler sorun çıkartmadan çalışıyor olsa biz de atölyeyi kapatıp gitmek zorunda kalırdık herhalde.
Sorunun ısınmadan kaynaklanabileceğinin farkındasın zaten. Bu yüzden işlemci ve ekran kartının fanını bir kontrol et, temizler mi, düzgün çalışıyorlar mı? Hatta kasayı indir kaldır yaptığınızda işlemcinin soğutucusunun tam olarak işlemciye temas ettiğinden, düzgünce yerine oturduğundan emin ol. Elin değmişken bellekleri, ekran kartını ve varsa diğer takılı kartları da bir yokla yerlerine oturmuşlar mı diye. İşlemcinin soğutucusu tam olarak temas etmiyorsa bu problemi yaşıyor olman gayet doğal diyebilirim. Belli sıcaklıkların üstüne çıkıldığında sistem kendini direkt olarak kapatıyor çünkü. Masaüstü uygulamalarında işlemciye çok daha az yük bindiği için mevcut haliyle soğutma yeterli geliyor, fakat sen oyunlara girdiğinde işlemci yükü artınca sıcaklık sistemin baş edemediği kadar yükseliyor olabilir. Yok işlemci soğutucum adam gibi takılı yerine, ekran kartının soğutmasında da bir sorun yok dersen derdimiz bambaşka bir boyuta geçiyor. Evin elektrik tesisatı topraklı mı? Voltaj çok sık düşüyor, yükseliyor ya da elektrikler çok sık kesilip geliyor mu? Bunları soruyorum çünkü voltaj değişikliklerinden dolayı sisteminin bir ya da birden fazla parçası zarar görmüş olabilir. Burada aklıma gelen en iyi senaryo, güç kaynağının zarar görmüş olması ve sistem bileşenlerinin sen oyuna girdiğinde elektiriiiiiiiiiiiiiiik diye saldırıp yüklenerek aletin gücünü kesiyor olması. Tek tek denemek biraz zahmetli olacak ancak soğutmada bir sorun olmadığından emin olduktan sonra¸ sistemini önce başka bir güç kaynağıyla denemende fayda var. Donanımdan azıcık anlayan (ikna kolaylığı açısından) yakın bir arkadaşının sistemindeki güç kaynağını alıp denemen gerekecek. Sorun çıkmazsa ekran kartını değiştirip, bu şekilde tek tek bileşenlerin düzgün çalışıp çalışmadığından emin olman gerek. Soğutma ya da güç kaynağı diyoruz kısaca. Umarım yardımcı olabilmişimdir. Unutmadan, anakartında bir sorun varsa deneme amaçlı takacağınız parçalara da zarar verme ihtimaliniz var. Bu yüzden güç kaynağı dışında başka bir parça kurban etmeyin. Ayrıca deneme için bulacağın güç kaynağının kullanıldığı sistemin de en az seninki kadar güçlü olduğundan emin ol.
Yardımcı olabildiysem ben teşekkür ederim. Vaktimi değerli hale getiren sizlersiniz. Kal sağlıcakla Oğuzhan.

64bit İŞLETİM SİSTEMİ

S Öncelikle merhabalar,
Benim sistem güncellemeyle ilgili birkaç sorum olacak. Sistemim; işlemci Intel Q6600, anakart Asus Maximus Formula, ekran kartı Asus EN8800GT, bellek 2x1GB DDR2 OCZ. Sistem belleğini 3 veya 4GB yapmak istiyorum. Bu yüzden bellek setinin aynısını veya teklisini almayı düşünüyorum. Ama hâlâ kararsızım. 4GB günümüz oyunlarını düşünürsek gerekli mi? 2GB daha uzun süre yeter mi? 3GB yaparsam nasıl olur? İkisi arasında çok performans farkı olur mu?
Sistemimde halen Windows XP kullanıyorum ve artık Windows 7'ye geçmem gerektiğini düşünüyorum. Ama 32bit mi yoksa 64bit mi almam gerektiğine karar veremedim. 64bit'te oyunlar ve yazılımlar çalışmayabilir diye endişeleniyorum. Eğer bellek miktarını 3GB üstüne çıkartmayacaksam 64bit illa gerekli mi?
Ali GÜRBAĞ

C Selamlar Ali,
Sisteminin aslında güncellemeye pek ihtiyacı yok. 2GB bellek de seni uzun süre götürecektir. Özellikle Windows XP kullandığını ve eğer işletim sistemini değiştirirsen Windows 7'ye geçmeyi düşünürsek. Yok ben illa 4GB yapacağım bellekleri dersen aynı 2x1GBDDR2 kitten alır takıverirsin eskilerin yanına. 64bit konusundaysa, geçtiğimiz ay belirttiğim gibi ben de çok uzun zamandır önyargılıydım.



ŞARKI DA SÖYLÜYORMUŞ

HPR-4C robotunu daha önce incelediniz mi, okudunuz mu bilmiyorum. Bu arkadaş insan gibi surata Storm Trooper gibi vücuda sahip. Mimik falan yapıyor. Şimdi de şarkı söylemeye başlamış. İyi güzel kardeşimde bu robotlar, daha doğrusu paso insana benzetilmeye çalışan robotlar ne zaman işe yarar bir şey yapacaklar?

Bundan önce yayınlanan iki işletim sisteminde de 64bit sürücüler, yazılımlar ve oyunlar konusunda bir hayli probleme denk geldim. Ancak çıktığı günden beri kullandığım Windows 7 Ultimate 64bit işletim sisteminde, 64bit olmasından dolayı tek bir soruna dahi rastlamadım. Hatta geçen ay hazırladığım Windows 7 dosyasında da, daha yüksek performans için gönül rahatlığıyla 64bit Windows 7 kullanmanızı tavsiye etmiştim. Geçen aydan bu yana bu fikrimde bir değişiklik yok. Windows 7 işletim sistemi, bilgisayarını Vista gibi zorlamayacağı için herhangi bir güncellemeye gitmene gerek yok. Ancak olur da 4GB bellek alırsan, yeni işletim sisteminde hem oyun performansının hem de masaüstü performansının ciddi şekilde artacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Sonraki soruna gelince, 64bit illa ki gerekli mi? Elbette değil. Sadece kişisel tercihim ve tavsiyem.

OYUN CANAVARI BİLGİSAYAR?

S Merhaba Kaan Abi,
2. yaşınızı kutlarım. Derginizi henüz 2 aydır alıyorum ve çok memnunum (keşke daha önce bilseydim). Benim bütçem 750TL (kendi bilgisayarımı da satarsam 1000TL civarı) ve oyun canavarı bir bilgisayar istiyorum. Özellikle Medieval 2 Total War, Company of Heroes serileri, Call of Duty serileri, Battlefield serilerini oynamak istiyorum (hepsini bir arada yüklemeyeceğim). Yani siz bana nasıl bir bilgisayar önerirsiniz. Benim pek bir bilgim yok da. Cevabınızı bekliyorum (bu arada Bigdog Weaponized'ı izledim, çok gereksiz bir icat :)
Burak

C Hoş geldin Burak,
Cidden, aramıza hoş geldin. Dergiden memnun olduğuna gerçekten sevindim. Geç ya da erken, haberdar olmuşsun bak. 1000TL'lik bütçen iyi bir sistem toplamak için gayet yeterli. Dikkat ettiysen Tamir Atölyesi sayfalarından bir sayfa önce Pazar Yeri diye bir bölümümüz var. Orayı incelemeni tavsiye ediyorum. Ekonomik sistem işini fazlasıyla görecek kapasiteye sahip. Fiyatları aldığımız firmaların isimleri de mevcut yine bu sayfalarda. Biraz hile yapmış gibi oldum seni Pazar Yeri'ne yönlendirmekle ama aradığın tüm bilgi ekonomik sistem başlığı altında saklı. Kızmazsın umarım. Bigdog Weaponized mevzusunda söylenecek pek fazla bir şey yok. Gezegenin en zeki beyinleri bunlarla uğraşıyorsa sabahtan akşama kadar, vay halimize.
Kal sağlıcakla.

EKONOMİK, İDEAL, SÜPER?

S Merhaba Kaan Abi,
Mektubuma bir soruyla başlamak istiyorum. Pazar Yeri bölümünde ekonomik ve ideal sistem arasında maksimum 300$ fark varken, ideal ve süper sistem arasında 2700$ fark var. Vereceğiniz cevap galiba "ekonomik sistem bile herkesin işini görür, ideali zorlamaya gerek yok" olacak. Bu konuda haklı olabilirsiniz (tabii cevabınızı doğru tahmin etmişsem). Ancak Pazar Yeri'nde yer alan rehberi kendime göre çok yardımcı bulmuyorum. Belki idealle süper arasına, bütçesi daha uygun olan ve daha uzun vadeli bilgisayar almak isteyen okuyucular için 1500-2500'lık bir bölüm daha konulabilir. Kasım ayındaki sayınızda Intel Core i5'li bir sistem yapmak istediğinizi yazmışsınız. Ama ideal sisteme göre pahalı, süper sisteme göre ucuz kaldığı ortada. Şirketlerin orta sınıf için çıkarttığı ürünleri 5-6 ay sonra ideal sistemde görmek yerine, araya gelecek bu yeni bölümünüzde görmek isterim.
Mektubuma diğer soruyla devam etmek istiyorum. Intel Core i7 965'ler ne zaman ucuzlayacak yahu? 8-9 aydır aynı fiyattalar, hatta pahalandılar biraz. Mektubumu bir istekle bitirmek istiyorum. Sadece kasa için ayırabileceğim 2500-3000TL var. Core i5'li veya Core i7 920'li bir sistem ve ATI'nin 5000 serisinden bir ekran kartı düşünüyorum. Ama hangi modelleri seçeceğime ve kalan parçalara karar veremedim, yardımcı olabilir misiniz? O bahsettiğiniz yılbaşı indirimi aralığın kaçından itibaren başlar?
Teşekkürler
Görkem Yöntem

S Görkem merhabalar,
Gözlemlerin, eleştirin ve önerin için teşekkür ederim. Bir değişikliğe ihtiyaç var zaten. Sadece Pazar Yeri'nde değil Organize Sanayi'nin genelinde. Ben araya bir sistem daha eklemek olarak düşünmedim çözümü ama getirdiğin fikri mutlaka değerlendireceğim. Tekrar teşekkür ederim bu konuda. Cevabı doğru bildin mi bakalım? Evet aslında haklısın, ekonomik sistem gayet yeterli. Ne ideal ne de süper sistemi almak için kendimizi ve bütçemizi çok fazla zorlamanın manası yok. Ama bu demek değil ki ideal sisteme ya da süper sistem, veyahut ikisi arasına denk gelecek bir sistemle aralarında bir performans farkı olmayacak. Eğer olayımız sadece fiyat/performanssa daha önce hazırladığımız dosyalarda ve testlerde ekonomik sistemin yarı fiyatına bir sistemle kabul edilebilir bir performans alabildiğimizi, alınabilecek en ucuz bilgisayarla en pahalı bilgisayar arasında 11 kat fiyat farkı olmasına rağmen performans farkının %25-30'larda kalabildiğini (oyununa göre elbette değişir %200'lere çıkabilir, genel konuşuyoruz) gördük hep beraber. Her ay yeni ürünlerin piyasaya çıktığını ve piyasanın dalgalandığını düşünürsek, bu 3 sistemin arasına denk gelecek 4'üncü bir sistemin fiyatını kontrol etmek zor olacaktır. Yani bir anda ideal sistemden ucuz ya da süper sistemden pahalı hale gelebilir. Elbette bu biraz abartılı bir yorum. Bir sistemde kullandığımız bileşenlerin fiyatının arttığını, diğer sistemin fiyatının da ucuzladığını düşünüyoruz aynı ayda. Pazar Yeri'ni daha efektif, daha kullanışlı hale getirmek için çok kesin bir çözüm gibi gelmedi bana. Ancak bu fikirden yola çıkarak eminim ki senin de hoşuna gidecek bir çözüm üretebiliriz.
Intel Core i5'li bir sistem hazırlamak istememe rağmen bir türlü bu değişikliği yapamamış olmamın sebebiyse biraz farklı bu muhabbetten. Bir süredir karşılaştırmalı bir ekran kartı testi, işlemci testi ve çipset testi gerçekleştirmedik dikkat ettiysen. Bir iki aydır testlerin vaktidir demekteyim yazılarda. Şahsen test etmediğim, kalitesinden ve performansından emin olmadığım ürünlere özellikle Pazar Yeri'nde yer vermekten kaçınıyorum. Pazar Yeri tavsiyelerini değerlendirerek alışveriş yapacak Oyungezerlere karşı ciddi bir sorumluluk taşıyorum çünkü. Yani ideal sistemi satın alan bir oyuncu hem parasını harcıyor hem de o bilgisayar karşısında vaktini. Bu yüzden ben tavsiyede bulunmadan önce ürünün hem performansından hem de kalitesinden emin olmak zorundayım. Karşılaştırmalı testler de ürünlerin fiyat/performans oranlarını en iyi şekilde ortaya koymanın yolu. Durum bundan ibaret. Firmalardan ürünleri toparlayabildiğim anda girişeceğim testlere. Intel Core i7 965, üzülerek söylüyorum ki asla ucuzlamayacak. Zaten pahalı diye tek tük getiriyorlar ülkemize. Tahmin edebilirsin hikâyenin gerisini. O bir işlemci değil, bir arzu objesi. Ürün tavsiyesine gelince, madem 2500-3000TL gibi sağlam bir bütçe var elinde, o zaman hmmm… Intel Core i7 920, Asus Rampage II Extreme Anakart, ATI Radeon HD 5970 ekran kartı diyebilirim. Bu saydıklarım 2600TL (KDV dahil) civarında tutuyor zaten. Kalan bütçeyle 1.5TB sabit disk, DVD-RW, kasa ve DDR3 bellek alman gerekiyor bu durumda. Nereden kısayım, az geldi bütçem dersen ATI Radeon HD 5870, 5970'ten 300$ daha ucuz ve performansı da gayet iyi -ki kullanıyorum şu anda. İndirim mevzusuysa, geçen ay da belirttiğim gibi ben bu yazıyı hazırlarken hâlâ başlamamıştı. Kandırdılar bizi Görkem, ühü.
Kal sağlıcakla.

İyiydi bugün iyi. Güzel güzel yaptık tamiratımızı. Eksikleri giderdik, atölyeyi derledik topladık. Yeni yıl filan kutladık. Kepenkleri indirmenin vaktidir yine. Derdinizi, tasanızı, size sorun çıkartan sistemlerinizi şikâyet mektuplarınızı donanim@oyungezer.com.tr'ye göndermeyi unutmayın Oyungezerler. Usta yorgun, çekilir odasına. Görüşmek üzere bir dahaki aya.

USB TOASTER

Sanayi Devrimi köşemizin nereye kaybolduğunu soruyordunuz ya, devrim sürüyor arkadaşlar. Bitmek bilmiyor hatta ama biz yüz vermiyoruz. Çünkü baksanıza, USB tost makinesi falan yapıyorlar. Evin her odasına bir netbook kampanyası yapmak lazım bu ıvır zıvırı. Daha ne USB aygıtlar bulduk da buraya yazmaya terbiyem el vermiyor.





www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse
sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com
STAR WARS
GRIEVOUS

EKRAN DIŞI





Soğuk Havalarda İçimizi Isıtan Diziler

Sizi bilmem ama benim özellikle havaların soğumaya başlamasından beri en büyük keyfim kahvemi alıp monitörün karşısına geçip battaniye altında dizi izlemek oldu. Dışarıda rüzgârdan kopacakmışçasına sallanan dallara ve cama düşen yağmur damlalarına bakıp "evim evim güzel evim" diye mırıldanarak battaniyeyi biraz daha yukarı çekip Californication, Dexter, Nip/Tuck, How I Met Your Mother izlemek gibisi var mı? Görünen o ki diğer Oyungezer editörleri de benimle aynı fikri paylaşıyorlarmış. Bu ay, dizi dünyasında nelerin olup bittiğini anlatan bir dizi dosyası hazırlayarak Ekran Dışı'na renk kattılar.

Ne kadar keyifli olsa da, tüm bu dizi furyasının yerini tutamayacağı bir sinema keyfi geçti bir de bu ay hayatımızdan: Avatar. Burada ay sonundaki dergiyi yetiştirme telaşesi arasında "biz bakkala gidiyoruz!" diyerek ofisten kaçıp, Avatar izlemeye giden Oyungezer editörlerini ifşa etmek istemiyorum… Vazgeçtim, ifşa ediyorum: Kaan, Sinan, Faruk ve Volkan. Oh olsun, var mı öyle bizi ofiste bırakıp sinemaya gitmek!

Dizi dosyası, Sinan'ın Avatar izlenimleri, yeni yıl hediyesi DVD'lerimiz ve daha bir sürü şey içeride, 2010'un ilk Ekran Dışı'nda sizleri bekliyor.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Ne zamandır bomba gibi dizilerin yayına başladığını göremez olduk. Büyük heyecanlarla yayına giren nice dizi, zamanla yavan bir tat bıraktı damağımızda. Gerçi 2009, 2008'e nispeten daha parlak geçti. Hem çizgisini yitirmiş diziler biraz kendini topladı, hem de izlemeye değer yeni yapımlar geldi. Ama Lost ve Dexter gibi patlamaya hazır bombalar için daha kaç sene bekleyeceğiz?

Neyse, biz umutsuzluğa kapılmayalım. Dizi sever goyunlar olarak bir araya toplandık ve 2009 boyunca neler izlemişiz döktük ortaya. Hem ilgimizi çeken yeni yapımları tanıttık, hem de eski sevdalarımız ne alemdeler bir göz attık. Eğer izleyecek dizi bulamamaktan yakınıyorsanız sizin için tam yirmi üç önerimiz var. Buyrun bir göz atın, mutlaka ilginizi çekecek bir şeyler bulacaksınız.

-Tuğbek Ölek, Sinan Akkol, Volkan Turan, Can Arabacı, Kaan Özgünay, Ezel Şahin, Turgut Uç



Entourage

>**Yapımcı:** Mark Wahlberg >**Başrol Oyuncuları:** Kevin Connolly, Adrian Grenier, Kevin Dillon >**Yayına Girdiği Tarih:** 18 Temmuz 2004 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 6 sezon – 76 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Belli değil >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** HBO >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Hollywood yıldızımız Vinnie Chase'le kankalarının maceraları devam ediyor. Son birkaç sezondur karanlığın dibine vuran kahramanlarımız yeni sezona Scorsese filminin zaferiyle girdi. Vinnie'nin doruklarda dolaşmasına rağmen kankaların durumu çok fena. E'nin adam, Turtle'ınsa bir baltaya sap olamaması durumuna bir de Drama'nın başına iş açabilme potansiyelini ekleyin. Bakalım işler ne kadar süre yolunda gidebilecek?

Legend of the Seeker

>**Yapımcılar**: Terry Goodkind (kitap), Sam Raimi >**Başrol Oyuncuları:** Craig Horner, Bridgey Regan, Bruce Spence, Craig Parker >**Yayına Girdiği Tarih:** 1 Kasım 2008 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 28 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Devam ediyor >**Orijinal Kanal:** ABC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** MyMax

Terry Goodkind'ın Adalet'in Kılıcı (The Sword of Truth) romanlarından esinlenen Emmy ödüllü bu harika yapım, 90'lı yılların efsanevi dizileri Herkül ve Zeyna'nın ruhani takipçisi gibi görünse de ikisinden de daha ciddi bir hikâyeyi anlatıyor. Büyülü bir bariyerle ikiye ayrılmış bir dünyada geçen Legend of the Seeker, Darken Rahl adındaki bir tirana başkaldıran Adalet Arayıcısı (Seeker of Truth) Richard Cypher ve yol arkadaşlarının maceralarını konu alıyor. Isınmanız birkaç bölüm sürebilir ama kendinizi bir kere kaptırdınız mı sonraki bölümü iple çekeceksiniz.





Heroes

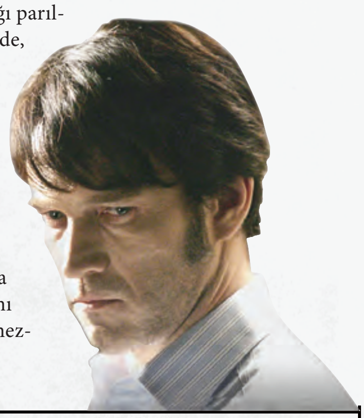
>**Yapımcı**: Tim Kring>**Başrol Oyuncuları:** Hayden Panettiere, Jack Coleman, Milo Ventimiglia, Zachary Quinto >**Yayına Girdiği Tarih:** 25 Eylül 2006 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 5 sezon – 70 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** 4 Ocak 2010 >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** NBC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** CNBC-e

Heroes, gidişat olarak bir sinüs eğrisine benziyor aslında. İkinci sezonda tavan yapan heyecan ve gizem eğrisi, geçtiğimiz sene ciddi anlamda düştü ve bu da izleyici sayısını oldukça azalttı. Şu sıralar Kring, Heroes'u tekrar köklerine döndürmeye çalışıyor ve bu konuda başarılı olduğu söylenebilir. Eğer siz de benim gibi diziden soğuyanlardansanız, geri dönmek için kötü bir zaman değil.

True Blood

>**Yapımcı:** Alan Ball >**Başrol Oyuncuları:** Anna Paquin, Stephen Moyer, Sam Trammell >**Yayına Girdiği Tarih:** 7 Eylül 2008 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 24 bölüm >**Yeni sezonun Yayın Tarihi:** Haziran 2010 >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** HBO >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Fox

İlk sezonda çok parlak bir başlangıç yapan True Blood, ikinci sezonda çizgisini düşürüp bir fenomen olamayacağını gösterdi. Ama yine de, yerküredeki en iyi vampir hikâyelerinden birini anlatıyor bu dizi. Çoğu zaman sıradan ve gündelik bir havada giderken, en basit detaylarda gerçeküstücülüğü yakalayan True Blood'ın ilk sezonda yakaladığı parıltısı gitse de, "izlenecekler" listemizde halen. Six Feet Under'ın yaratıcısından da daha azını bekleyemezdik.



Stargate Universe

>**Yapımcılar:** Robert C. Cooper, Brad Wright >**Başrol Oyuncuları:** Robert Carlyle, Justin Louis, David Blue >**Yayına Girdiği Tarih:** 2 Ekim 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 sezon – 10 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Devam ediyor >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** SyFy >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Universe'de, Stargate'in o alışıldık neşeli atmosferini ve her gezegende İngilizce konuşan insan kolonileri görmeyi beklemeyin (şimdilik). Çünkü milyonlarca yıldır bir yere doğru gitmekte olan bir gemide su, hava ve yiyecek gibi önemli kaynakların yokluğunda hayatta kalma mücadelesi veren bir avuç insanı konu alıyor SGU (şimdilik). Başta tarzını ve karakterlerini çok garipseyebilirsiniz ama yine de bu diziye bir şans verin. Eğer Stargate delileri önyargılarını aşıp izlemeye başlarsa, konu çok acayip yerlere açılacak.





The Prisoner

>**Yapımcı:** Bill Mallagher >**Başrol Oyuncuları:** Ian McKellen, James Caviezel, Hayley Atwell
>**Yayına Girdiği Tarih:** 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** Sadece 6 bölüm
>**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** AMC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** CNBC-e

Herşey, Michael'ın şuursuz bir halde The Village adındaki bir köyde gözlerini açmasıyla başlar. Herkes kahramanımıza 6 numara demekte ve o da sanki burada doğup yıllarca burada yaşamış gibi görünmektedir. Michael'ın beyni, "neden ve nasıl burada olduğu" sorularını çözemez ve zamanla hikâye bir kaçışa, bir baş kaldırışa dönüşür. Gücünü günümüz sosyal psikolojisinden alan dizi, 1967 versiyonuna göre pek başarılı bulunmasa da, altı bölüm için gayet leziz bir hikâye sunuyor bizlere.



Lie To Me

>**Yapımcı:** Samuel Baum >**Başrol Oyuncuları:** Tim Roth, Kelli Williams >**Yayına Girdiği Tarih:** Ocak 2009 >**Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 24 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Devam ediyor >**Orijinal Kanal:** Fox >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Her bölümünde bir olayın çözüldüğü dizileri seviyorsanız ne güzel; çünkü Lie to Me'nin Dr. Lightman'ı her hafta birbirinden ilginç olayları çözüyor. Adam bir dahi, karşısındakinin anlık ufacık mimiklerinden yalan söyleyip söylemediğini anlayabiliyor. Haliyle hiçbir dava ona dayanmıyor. Büyük şirketler, adalet bakanlığı, ordu, FBI… herkes onun bu muhteşem yeteneğinden faydalanmak için sırada. Bu tip diziler hoşunuza gitmese bile Lie to Me'ye bir şans verebilirsiniz.

Chuck

>**Yapımcılar:** Josh Schwartz, Chris Fedak >**Başrol Oyuncuları:** Zachary Levi, Adam Baldwin, Yvonne Strahovski >**Yayına Girdiği Tarih:** 24 Eylül 2007 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 35 bölüm
>**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** 10 Ocak 2010
>**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** NBC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** CNBC-e

İki sezon boyunca zoraki ajanlık yapan Chuck'ı en son "yeni nesil Neo" olarak bırakmıştık. Beynine yüklenen bilgiler nedeniyle bir anda ülkenin en önemli canlısı haline gelen Chuck, yeni sezonda işleri bir adım daha ileriye götürerek istediği şeyi 1 saniyede öğrenebilen bir süper ajan haline gelecek. Chuck'ın sakarlığı ve saflığı değişmeyeceği için, yeni sezonda da eğlence tam gaz devam edecek.





Fringe

>**Yapımcı:** J.J. Abrams >**Başrol Oyuncuları:** Anna Tory, Joshua Jackson, John Noble >**Yayına Girdiği Tarih:** 2008 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 10 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** 14 Ocak 2010
>**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** FOX (U.S.)
>**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

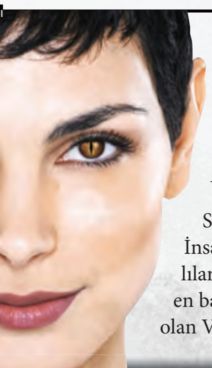
Alias ve Lost'un dahi çocuğu Abrams'ın dizi dünyasındaki son ürünü olan Fringe, üzerindeki hamlığı ikinci sezonda atmayı başarıyor. İlk sezondaki birbirinden bağımsız gibi gözüken olaylar, nihayet ikinci sezonda bir anlam teşkil etmeye başladı. Walter'ın geçmişini öğrendiğimiz her bölümde biraz daha şaşırıyor; belki ikincide değil ama üçüncü sezonda, bahsi geçen olayların çığrından çıkacağını inanıyoruz. Bilim kurgu ve gizem meraklıların aklına kazınacak kalitede devam ediyor kısacası.

Lost

>**Yapımcılar:** J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof >**Başrol Oyuncuları:** Matthew Fox, Terry O'Quinn, Evangeline Lilly, Josh Holloway >**Yayına Girdiği Tarih:** 22 Eylül 2004 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 5 sezon – 103 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** 2 Şubat 2010 >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** abc
>**Ülkemizde Yayınlandığı Kanallar:** DiziMax, TNT, Fox Tv

5 yıldır deliler gibi büyüyen hayran kitlesi, büyük finale doğru geri sayıma başladı. 6. sezon Lost'un son sezonu olacak ve şimdiye kadar aklımıza kazınan koca koca soru işaretlerinin büyük bir kısmı silinecek. Evet, tamamı değil; çünkü yapımcılar bir parça gizemin saklı kalması gerektiğini düşünüyorlar. Eh, haksız da sayılmazlar. Biraz buruklukla ve büyük bir heyecanla son sezonu bekliyoruz.





V

>**Yapımcılar:** Scott Rosenbaum, Scott Peters, Jace Hall, Jeffrey Bell >**Başrol Oyuncuları:** Morena Baccarin, Elizabeth Mitchell, Morris Chestnut, Logan Huffman >**Yayına Girdiği Tarih:** 3 Kasım 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 Sezon – 4 Bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Belli değil
>**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** ABC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Seksenlerde, iyi dizilere aç olduğumuz yıllarda hepimizi kalbimizden vurmuştu V. Pek çok kişinin, bir uzaylı istilası hikâyesiyle ilk tanışmaydı bu. İnsan kılığına girmiş uzaylılara hayranlıkla bakmıştık. Bir gün kafanızı gökyüzüne kaldırdığınızda, büyük uzay gemilerinin göğü kapladığını ve uzaylıların "barış için geldik, size yardım edeceğiz" çağrılarında bulunduğunu görseniz ne yapardınız? İşte V tam olarak bunu işliyor. Ancak daha dizinin en başında öğrendiğimiz üzere, barış için geldiğini iddia eden uzaylıların amacı aslında çok farklı. Seksenlerin ülkemizde en çok ses getiren dizilerinden olan V'nin bu yeni yapımı da hafızalara kazınacak mı, zamanla göreceğiz.

Dexter

>**Yapımcılar:** Jeff Lindsay (kitap), James Manos Jr. >**Başrol Oyuncuları:** Michael C. Hall, Jennifer Carpenter >**Yayına Girdiği Tarih:** 1 Ekim 2006 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 4 sezon – 48 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** 2010 4. çeyrek >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** Showtime >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** e2

Bir baba, bir koca, bir abi, bir arkadaş, bir adli tıp uzmanı ve bir seri katil… Dexter Morgan, tek bir hayatta birkaç farklı hayatı yaşamak zorunda olan biri. Dexter'ın, *Trinity* kod adlı seri katil Arthur Mitchell'ın peşinden koştuğu dördüncü sezon, dizilerde gördüğümüz gelmiş geçmiş en müthiş finallerden bir tanesiyle geçtiğimiz ay sona erdi. Tahminimizce yeni sezonda, bugüne kadar hiç görmediğimiz kadar bitmiş ve yalnız bir Dexter bizleri bekliyor olacak.





FlashForward

>**Yapımcılar:** David S. Goyer, Brannon Braga >**Başrol Oyuncuları:** Joseph Fiennes, Jogn Cho, Sonya Walger, Dominic, Monaghan >**Yayına Girdiği Tarih:** 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 sezon – 10 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Belli değil >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** ABC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** DiziMax

Batman Begins, Dark City, Blade gibi birçok filmin senaryosunda adı olan Goyer'in imzasını taşıyan ve aynı adlı kitaptan uyarlanarak yayın hayatına başlayan FlashForward, dünyadaki herkesin bir anda 137 saniyeliğine bilincini kaybetmesini konu alıyor. Ancak olayın bir bilinç kaybından çok geleceği görmekle ilgili olduğu anlaşılınca işler karışıyor. Çarpıcı hikâyesiyle öne çıkan sağlam bir yapım.

Generation Kill

>**Yapımcı:** Evan Wright >**Başrol Oyuncuları:** Alexander Skarsgard, Stark Sands, James Ransone, Jon Huertas, Lee Tergesen >**Yayına Girdiği Tarih:** 13 Temmuz 2008 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 sezon – 7 bölüm >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** HBO >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Generation Kill, 2003 yılında Amerika'nın Irak'ı işgale başladığı günleri konu alıyor. Irak'a giriş yapan ilk keşif birliğiyle beraber savaş alanında bulunan Wright'ın bakış açısından izliyoruz yaşananları. Diziye "bir başka Amerikan propagandası" önyargısıyla yaklaşmamanızı tavsiye ederim çünkü anlatılan ana konu "savaş"tan öte, cephedeki askerin psikolojisi. Wright'ın askerleri her şeyleriyle objektif bir şekilde aktarabilmesi dizinin en güçlü yanlarından biri. Oyunculukların da oldukça iyi olduğu dizi, savaşlara ve gerçek olaylara ilgisi olanların kaçırmaması gereken bir dizi.





Men of a Certain Age

>**Yapımcı:** Ray Romano, Mike Royce >**Başrol Oyuncuları:** Ray Romano, Scott Bakula, Andre Braugher >**Yayına Girdiği Tarih:** 7 Aralık 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 sezon – 2 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Belli değil >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** TNT >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

50'li yaşlara yaklaşmış üç eski dost: Joe, Terry ve Owen. En büyük ortak noktaları birbirlerine sıkı sıkıya bağlı olmaları, hem de çocukluktan beri. Her sabah aynı saatte yürüyüşe çıkıp, her öğlen aynı kafede yemek yiyorlar ve bu iki rutini kesinlikle bozmuyorlar. Ancak artık belirli bir yaşın üzerinde oldukları gerçeği, birbirlerine pek çaktırmasalar da, her üçünü de rahatsız ediyor. Ray Romano'nun yapımcılığını, senaristliğini ve başrol oyunculuğunu üstlendiği bu yeni yapım, oldukça "gerçek" bir dizi. Zaman zaman temposu sıkıcı seviyeye düşse de genel olarak eğlendiriyor.

Breaking Bad

>**Yapımcı:** Vince Gilligan >**Başrol Oyuncuları:** Bryan Cranston, Aaron Paul, Anna Gunn >**Yayına Girdiği Tarih:** 20 Ocak 2008 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 20 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Mart 2010 >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** AMC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** e2

Akciğer kanseri olduğunu öğrenen bir adamın, ailesi için neler yapabileceğini anlatıyor Breaking Bad. Kimya öğretmeni Walter White, ölmeden önce ailesini refaha ulaştırabilmek için eski öğrencisi Jesse Pinkman'la birlikte uyuşturucu işine girer ve hayatın ona hiçbir şekilde yardımcı olmadığı bir yolculuğa çıkar. Yeni sezonda, sırtını dönmüş ailesi ve kendini kaybetmiş ortağı ile yalnız bir adamın mücadelesini izleyeceğiz.





Merlin

>**Yapımcı:** Julie Gardner, Bethan Jones >**Başrol Oyuncuları:** Colin Morgan, Bradley James, Angel Coulby, Katie McGrath, Anthony Head, Richard Wilson >**Yayına Girdiği Tarih:** 20 Eylül 2008 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 26 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Belli değil >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** BBC One >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** CNBC-e

Merlin'in çömezlik yıllarına gidiyoruz ve aslında oldukça sakar olan, güçlerini yeni yeni keşfetmeye başlayan genç bir Merlin görüyoruz. Büyünün yasak olduğu bir Camelot'ta sahne arkasından sürekli olarak Arthur'u kurtarmaya çalışan Merlin'i izlemek tahmin ettiğinizden çok daha eğlenceli. Ah bir de bağımsız tek bölümlük hikâyeler yerine ana hikâyede de gelişmeler olsa iyice tadından yenmeyecek.



Supernatural

>**Yapımcılar:** Eric Kripke, McG >**Başrol Oyuncuları:** Jensen Ackles, Jared Padalecki >**Yayına Girdiği Tarih:** 13 Eylül 2005 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 5 Sezon – 92 Bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Devam ediyor >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** The CW >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** TNT

İlk sezonda çok basit (o senin basitliğin! hıh! - *Sinan*) bir şekilde başlayan ve bu yüzden de bir parça göz ardı edilen Supernatural, her sezonda çıtasını biraz daha yükselterek ilerliyor. Dördüncü sezonla birlikte zıvanadan çıkan olayların akabinde, dizinin beşinci sezonla birlikte iyice piştiğini ve kıvama geldiğini söyleyebiliriz. Bu yüzden, bugüne kadar ihmal edenlerin veya Buffy the Vampire Slayer zannedenlerin Supernatural'ın yeni sezonlarına şans vermesinde fayda var. Dean ve Sam Winchester kardeşlerin maceralarına emin olun sizi de kapılıp sürükleneceksiniz.

Alice

>**Yapımcı:** Nick Willing >**Başrol Oyuncuları:** Caterina Scorsone, Andrew Lee Potts >**Yayına Girdiği Tarih:** 6 Aralık 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 sezon – 2 bölüm >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** SyFy >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Alice'in o ünlü romanda tavşan deliğinden yuvarlanıp Wonderland'e düşmesinin üzerinden yaklaşık 150 yıl geçti ve o zamandan bu yana Wonderland oldukça değişti. Bu Alice, o hikâyedeki Alice değil; ancak ikisinin tek ortak noktası da isim benzerliği değil. Tahmin edebileceğiniz gibi kaderleri de aynı. Yalnızca 1,5 saatlik iki bölümden oluşan bu mini diziyi, daha modern zamanlardaki haliyle Wonderland'i görmek isteyen herkes izlemeli. Özellikle masalları seven biriyseniz, dizinin *Alice in Wonderland* ve *Through the Looking-Glass* eserlerine yaptığı göndermeleri oldukça beğeneceksiniz. Sadece bir bilim kurgu dizisi değil, aynı zamanda hiç beklenmedik bir şekilde güzel bir uyarlama da olmuş.





Bored to Death

>**Yapımcı:** Jonathan Ames >**Başrol Oyuncuları:** Jason Schwartzman, Zach Galifianakis, Ted Danson >**Yayına Girdiği Tarih:** 20 Eylül 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 1 sezon – 8 bölüm >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** HBO >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Bored to Death "bakın şaka geliyor" diye kasmadan güldürmeyi amaçlayan bir dizi, kaybedenlerin trajikomik hikâyesi aslında. Ot ve alkol bağımlılığı nedeniyle sevgilisi tarafından terk edilen ve buna rağmen alışkanlıklarından kurtulamayan Jonathan, sırf hayatına yeni bir heyecan katmak için, biraz da yıllardır okuduğu dedektiflik romanlarından esinlenerek internete, özel dedektiflik ilanı verir. En yakın arkadaşı Ray ve yazdığı derginin editörü George, Jonathan'ın bu çalkantılı hayatında ona yoldaşlık ederler. Jason Schwartzman, Zach Galifianakis ve Ted Danson, yaratılan bu üç karakter üzerinde dönen diziye müthiş bir uyumla hayat veriyor.



Dollhouse

>**Yapımcı:** Joss Whedon >**Başrol Oyuncuları:** Eliza Dushku, Harry Lennix, Olivia Williams, Fran Kranz, Tahmoh Penikett, Dichen Lachman, Enver Gjokaj, Amy Acker, ve Reed Diamond >**Yayına Girdiği Tarih:** 13 Şubat 2009 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 2 sezon – 23 bölüm >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** Fox >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Joss Whedon'un "yazık edilmiş diziler" kervanının yeni üyesiyle tanışın; zira Fox, geçtiğimiz günlerde dizinin fişini çekti. Hikâyede, bilinçlerini sildikleri insanlara farklı kişilikler "yükleyip" müşterilerine kiralayan Dollhouse adındaki bir oluşum ve kullandıkları insanların özgürlük mücadelesi anlatılıyor. Fox'un yaptığı hatayı yapmayın ve bu sürükleyici yapıma bir şans verin...
(Diyorduk ki maalesef kalleş ABD Fox kanalı Joss Whedon'a tekrar gol attı ve diziyi 2. sezon 13. bölümde bitirmeye karar verdi. Joss, abi gel buraya, beraber çekelim, hem Firefly'ın devamını da anlatırsın bize! - *Sinan*)

How I Met Your Mother

>**Yapımcı:** Carter Bays, Craig Thomas >**Başrol Oyuncuları:** Josh Radnor, Jason Segel, Alyson Hannigan, Cobie Smulders, Neil Patrick Harris >**Yayına Girdiği Tarih:** 19 Eylül 2005 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 5 sezon – 100 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Devam ediyor >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** CBS >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** CNBC-e

Ted'in, çok sevdiği eşiyle tanışma hikâyesinin beşinci sezonundayız. Yapımcılar bu hikâyenin 8-9 sezon sürebileceğini açıklamışlardı. Beşinci sezona fırtına gibi başlayan dizinin, ilk sezonlarındaki kalitesinden uzaklaştığını söyleyenlerin sayısı bir hayli arttı. Yine de, biz izlemeyi bırakmıyoruz. Umarız dizi, istenilen çizgiyi bir an önce tekrar yakalar ve uzun yıllar bizleri güldürmeye devam eder.





Top Gear

>**Yapımcı:** Jeremy Clarkson >**Başrol Oyuncuları:** Jeremy Clarkson, Richard Hammond, James May >**Yayına Girdiği Tarih:** 20 Ekim 2002 >**Sezon ve Bölüm Sayısı:** 6 sezon – 116 bölüm >**Yeni Sezonun Yayın Tarihi:** Devam ediyor >**Yayınlandığı Orijinal Kanal:** BBC >**Ülkemizde Yayınlandığı Kanal:** Yok

Top Gear'ı hâlâ seyretmediyseniz, çok ama çok şey kaçırıyorsunuz. Sadece "arabalarla ilgili program" sanıyorsanız, gidip kafanızı duvara vurabilirsiniz; dünya üzerindeki hiçbir "araba programında" İngiliz ordusu bir Evo'ya canlı mühimmatla ateş açmamış, bir Mini Cooper kayak merkezinden atlayış yapmamıştır.
Jeremy hâlâ komik ve iri, Richard hâlâ ufak tefek ve James hâlâ yavaş. Dünyanın en güzel arabaları, dünyanın en güzel programında endam göstermeye devam ediyor. Bu sene konuklar da birbirinden bomba. Hâlâ izlemesi çok keyifli ama artık seriye yeni bir şeyler eklemenin vakti gelmedi mi?





Brooke Waggoner - Go Easy Little Doves

BİR AŞKIN KEDERİ

İkidir Ekran Dışı'nda buruk hikâyeler anlatıyorum ya, okuyucuların aklında bu teknolojik diyarların içli Kerime Nadir'i gibi kalmaktan korkmuyor da değilim. "Go Easy Little Doves şüphesiz bir iyileşme albümü", huzurlu bir hatıranın izlerinin yankılandığı açılış şarkısı *Query*'den sonra hüsrana uğramış *Ruminate* başlayınca ilk olarak bunu düşündüm. Sonrasında gelgitli ve zikzaklı seyreden öyküyü takip ederken kendi içime nasıl yuvarlandıysam, kendimi son şarkının ucunda buluverdim.

Son dönemlerin en sevdiğim üzgün kızlarından Brooke Waggoner, önceki işlerinden daha ağır ve içe dönük olan *Go Easy Little Doves*'da, 17 yıllık klasik piyano eğitiminin hissedildiği keskin orkestrasyonlar, çok yönlü düzenlemeler ve her zamanki rüzgârlı, şahane vokaliyle oldukça sinematik bir kurgu yaratıyor. Öyle ki ben, kendi içlerinde ayrı ayrı keyifli, hüzünlü, tuhaf, hayat dolu atmosferler yaratabilen şarkıları birleştirdiğimde bir aşk hikâyesinin bütününe ulaşmış olduğuma kanaat getirdim. Brooke Waggoner'ın bu albümü, evlilik teklifiyle düğünü arasında geçen 10 yılda yazdığı şarkılardan oluşturduğunuysa daha sonra öğrendim. Hislerini dinleyiciye böylesine doğru tercüme eden *Go Easy Little Doves*'u, sırrını her güzel albüm gibi ilk dinlemede vermeyeceğini de belirtme gereği duyarak dinlemenizi tavsiye ediyorum. Ve bu hikâyeden etkilenerek piyanosunun başına oturan heveskâr nişanlı kızlarasya her nikâhtan bu kadar keramet beklenmeyeceğini belirtmek istiyorum. **–B. Emre**

1985 doğumlu olan Brooke Waggoner 4 yaşında piyano çalmaya başladı. 2007'den bu yana, ayrıksı müzik anlayışının hakim olduğu bir EP ve iki albüm çıkardı. 2009 yazında evlendi (daha da bir şey yapamaz korkarım, işte size mutlu olunca her şeyi boşlayıp bıyık bırakan ev kadını modeli).

Pandorum

UFUKTA YENİ BİR FACİA

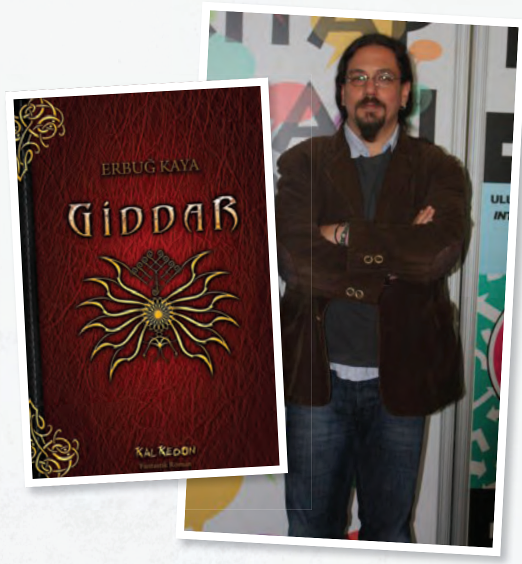
Hani sille tokat başlayan filmler vardır, daha ne olduğunu anlamadan kendinizi olayların ortasında bulursunuz... Pandorum işte o merak duygusunu had safhada yaşayabileceğiniz bir bilimkurgu filmi. Çok net ilan ediyorum, Alien serisini ya da Event Horizon (kutu?) gibi klasik filmleri sevdiyseniz Pandorum'a bayılacaksınız. Film, dünya kaynaklarının tükenmeye başlamasıyla birlikte dünyadan kaçış yollarının arandığı dönemin anlatımıyla açılıyor. Derken, Elysium adında devasa bir uzay gemisi inşa eden insanoğlu çareyi 60.000 yolcu ve doğal kaynak tözleriyle birlikte dünyaya çok benzeyen Tanis gezegenine 123 yıl sürecek bir yolculuğa çıkmakta buluyor. Bundan sonrasını keşfetmeyi tamamen size bırakıyorum, zira film sürpriz yapmak konusunda hayli cömert.

Pandorum çok farklı okumalara açık. Yüzeyde bilimkurgu ve korku olarak ilerlemesine rağmen, derinlerde yalnızlık, terk edilmişlik ve çaresizlik karşısında insan psikolojisinin, oluşturulmak için yüzlere yıl harcanan toplumsal mukozaları ne denli kolay bir şekilde çözebileceğini anlatıyor bize. Düşündükçe daha da emin oluyorum, uzunca bir zamandır bu kadar sıkı bir bilimkurgu-korku filmi seyretmemiştim. **–Faruk**





Hangi film ondan bir şey almadı ki? Ya da beyaz perdede güçlü görünmeye çalışan hangi kadın Ripley'den esinlenmedi? Yaratıcısı Ridley Scott'ın, ilk filmin öncesinde yaşananları anlatacağı bir Alien çekmeye hazırlandığı şu günlerde, tam da Pandorum'un üzerine bir analım dedik bu bilim-kurgu türüne yön vermiş filmi.



Giddar

TÜRK FANTASTİK EDEBİYATININ YENİ DÜNYASI

Kendisi için belirlenmiş düzenin dışına çıkan bir insanın öyküsü bu… Erbuğ Kaya'nın ilk kitabı Giddar, algılanan gerçekliğin sorgulanmasına sebep olabilecek efsunlu bir roman olarak çıkıyor okuyucunun karşısına. Hikâyenin sürekli soru doğuran, cevaplar bulundukça yeni sorularla karşı karşıya bırakan kurgusuyla ortaya kaçınılmaz bir sürükleyicilik çıkarıyor. Fantastik edebiyattan hoşlanıyorsanız mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ederim. **–Damla**

Kim Var İmiş Biz Burada Yoğ İken

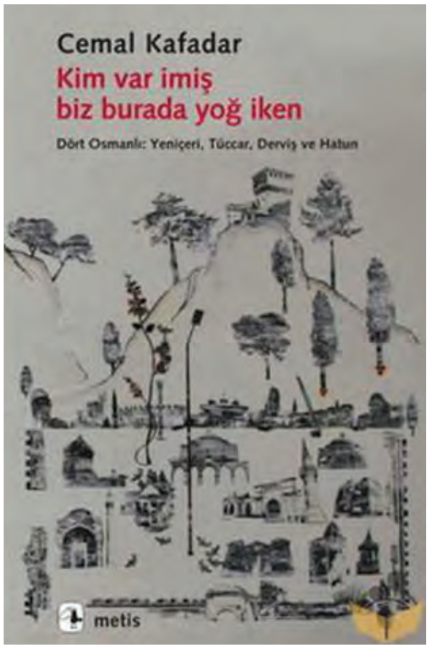
"GEÇMİŞ YABANCI BİR ÜLKEDİR. ORADA HER ŞEY BAŞKA TÜRLÜ YAPILIR." (L.P. HARTLEY)

Türkiye'de yaşayan, ilkokuldan itibaren eğitimlerini Türkiye'de alan insanların tarihle ilişkisi oldukça sorunlu. Tarihe her şeyden önce "bugünü kurtarmak" için kullanılan bir araç olarak bakılıyor. Tarih yazıcılığını ilginç kılması gereken "farklılığa övgü" dürtüsü, Türkiye'de pek tutmuyor. Burada kurulan cümleler ya "Orta Asya'dan beridir..." diye başlayıp "aynılığı" kutsuyor ya da tarihin belli dönemlerini anlamaya tamamen kapatarak, "Osmanlı'nın karanlığı" gibi bugünü meşrulaştırmaktan başka hiçbir işe yaramayan kategoriler oluşturuyor.

Popüler olanın maalesef Murat Bardakçı sularında (derinlik seviyesinin bacak boyunu geçmediğini söyleyebiliriz) tıkandığı tarih yazımı geleneğinde, popüler olmasalar da çok parlak tarihçiler de var. 80'ler sonrası Osmanlı tarihçiliğinin en önemli isimlerinden olan Cemal Kafadar bunların başında geliyor.

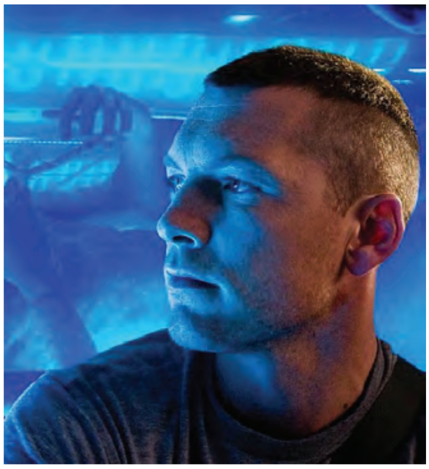
Metis, Kafadar'ın daha önce farklı yerlerde yayınlanmış ve genel hatlarıyla Osmanlı'da birey meselesini inceleyen dört makalesini, ismini Karacaoğlan'ın bir şiirinden alan "Kim Var İmiş Biz Burada Yoğ İken" derlemesinde topladı. Kafadar, erken modern Osmanlı'sında bir yeniçeri, bir tüccar, bir derviş ve bir hatunun gündelik hayatını ve zihniyet dünyasını anlamaya çalışıyor. Bunu yaparken de, hem resmi tarihçiliğin hem de resmi olmasa da geleneksel Osmanlı tarihçiliğinin, yükselme-duraklama-gerileme paradigması, İslam'ın gündelik hayattaki rolü, toplumsal hayattaki çeşitlilik gibi birçok konuda ezberleri bozuyor, arşivleri okuma biçimimize yeniden bakmamızı öğütlüyor. Geçmişi okumaya çalışırken farklılığın izini süren, çizgisel ve tekil anlatıları reddeden, geçmişin çoğul sesini yakalamaya çalışan, "klasik çağ" ya da "duraklama dönemi" gibi kerameti kendinden menkul kategorilere pek yüz vermeyen bu büyük tarihçiyi Türkçe olarak okumak için elimizdeki tek fırsat bu kitap. Dili de, sadece konuyu akademik olan çalışanların değil, daha geniş kitlelerin de yararlanabilmesi için oldukça anlaşılır bir şekilde kurulmuş. Tarihle, Osmanlı'yla ya da gerçekten bizden önce buralarda kimin olduğuyla ilgilenen herkes okumalı. **–Mehmet**











Avatar

DOKUNMAK İSTEYECEĞİNİZ KADAR GERÇEK

Öncelikle bir konuda anlaşalım: Cameron daha fazla film çekmeli! Adamın her filmi bir çığır açıyor yahu! *Terminator 2* de, *Aliens* da hastası olduğum filmlerdir. Avatar'ı da gelmiş geçmiş en pahalı film olacağı, aksiyon filmlerinde bir çığır açacağı, en az dört kez izlemek isteyeceğimiz gibi önermeler arasında bekledik ve gala gecesi gelip çattığında İstinye IMAX'te yerimizi aldık.

İlk korkum, "acaba ben 3D gözlüğü takabilecek miyim?" oldu. Çünkü zaten gözlüklüyüm, üst üste iki taneyi nasıl takacağımı bilmiyordum (daha önce de 3D filme gitmemiştim). Neyse ki verdikleri gözlük 60'ların devasa camlı güneş gözlükleri gibi bir şeydi ve yüzüme rahatça oturdu (burun ve kulaklarımın büyücek olması işime yaradı da diyebiliriz buna :)

Film başladı ve aman Allah'ım, o da ne? Hiçbir şey doğru düzgün görünmüyor! Aşırı derecede koyu, bulanık bir görüntü! Korktuğum başıma gelmişti, iki gözlük üst üste binince optikler saçmalamıştı, rezil olacaktı film benim için! Nasıl böyle bir hata yapabilirlerdi ya, bu teknolojiden sadece kartal gözlüler ve lensliler mi faydalanacaktı ya…

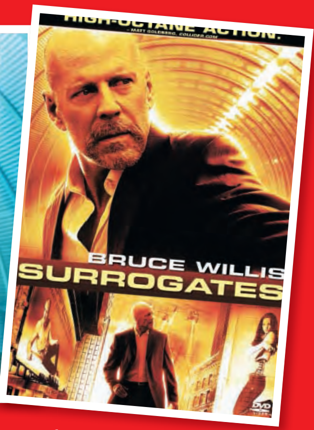
Daaaan! Bir anda üçüncü bir göz açıldı sanki kafamda ve filmi 3D olarak görmeye başladım! Sanki eski Amiga oyunlarında kullanılan sahte 3D görüntü tekniği olan Parallax Scrolling gibi, birçok katman üst üsteymiş gibi görünüyordu. Alışmak ilk başta zor oldu tabii, ilk 10-15 dakika birkaç kere 3D gözlüğümü burnumun üstüne oynatmam gerekti, odağımı kaybettiğimi düşündüğümden. Hayatımda ilk kez bir filmi "doğru şekilde" izlemeyi öğrenmem gerekti. Ama çok kısa bir öğrenme süreci oldu bu. 20'nci dakikadan sonra kendimi Pandora'nın ormanlarında bulduğumda, artık geri dönüşüm olmadığını biliyordum!

Aman Allah'ım, o ne güzellik! O yeşil dalları yakalamak istedim. Havada uçan narin ruhlara elimi uzatmamak için kendimi zor tuttum! Karakterler, mekânlar öyle bir derinlik kazandı ki, görmeden inanmanız mümkün değil. Yine de gözlerinizin bu şekilde farklı odaklanmaya alışmaması gibi bir ihtimal var. Daha da fenası, eğer filmin altyazısını takip etmeniz gerekiyorsa, işiniz çok zor. Perdede, ön ve arkadaki önemsiz katmanlar bulanıklaşıyor ve odaklanmanız gereken nokta belirginleşiyor ama altyazı hep aynı yerde, en üstte. Böyle olunca da hem altyazıyı hem de 3D filmi takip etmek çok zorlaşıyor. Kısa sürede bunu fark edince altyazıyı tamamen bıraktım da filmden tam keyif almaya başladım.

Teknoloji tamam da, film nasıl? Filmden bahsetmeyeceğim. Aksiyon bir Cameron filminden bekleneceği üzere bomba gibi, hikâye klişe olsa da hem ABD'ye hem de insanlığa şöyle kalınından, meşe gibi iki-üç ayar verilmiş olması beni mutlu etti.

Avatar beklediğimi verdi mi peki? Hem de nasıl! Ama bunu tam anlamak için bir iki kere daha gitmem gerek sanırım(!) Ama size tavsiyem, mutlaka ama mutlaka 3D sinemada izleyin ve daha önce yaşamadığınız bir deneyime hazır olun. **-Sinan**





HEDİYELERİMİZ VAR!

Geçtiğimiz ayın son gecelerinin bir tanesinde, ofisin bacasından içeri giren kırmızı kıyafetli, yaşlı, göbekli, uzun beyaz sakallı ve sevimli adam masama bir hediye paketi bıraktı ve "n'oluyo yahu, kim bu" diyene kadar bacadan geri kaçtı (kendisinin Noel Baba kılığına girmiş Tiglon Ürün Müdürü Sercan Sülün olmasından şüpheleniyorum). Yarı şaşkın yarı da mutlu şekilde paketi açarken, içinden Suretler (Surrogates) DVD'lerinin çıktığını gördük ve 2010 yılının ilk Ekran Dışı sürprizi olarak bu hediyeleri sizlerle paylaşmaya karar verdik. İnternet sitemizdeki (www.oyungezer.com.tr) anketi dolduran 5 şanslı okuyucumuz Tiglon'dan bu leziz DVD'leri kazanacak. Giyin pijamalarınızı, patlatın mısırınızı, geçin televizyonun ya da monitörün karşısına ve Suretler'in tadını çıkarın.

Cage The Elephant

GRUBA ADINI VEREN ALBÜM...



Her ne kadar ekran dışının mıntıkasında olsak da, bu durum oyuncu olduğumuz gerçeğini değiştirmiyor. Bazen en çok dinlediğimiz şarkı ve gruplara oyun oynarken rastlıyoruz. Cage The Elephant'la da bu şekilde tanıştım çünkü kendilerinden *Borderlands*'in açılış şarkısı olan Ain't No Rest For The Wicked sayesinde haberim oldu. Vahşi Batı ile Wasteland karışımı havasındaki bu şarkılar uzun süre kulağımda çınlamaya devam etti. Sonra araştırdım ve gördüm ki "taze" sayılabilecek bir grupmuş Cage The Elephant. 2007'de *Perfect Confusion* adı altında ortaya çıkmış ve kendi isimlerini taşıyan ilk ve tek albümlerini 2008'de yayınlamışlar. Bunun dışında üç tane de single'ları var. Cage The Elephant (albüm olan) hızlı bir başlangıçtan sonra ortalara doğru yumuşuyor ama kapanışı da girişi gibi hızlı. Üstte adı geçen şarkıyla beraber Tiny Little Robots, Back Against The Wall ve Free Love da benim için öne çıkan şarkıları. **–Emre İ.**



Harry Potter And The Half-Blood Prince - DVD

ENDİŞELENMİYORUM HARRY ÇÜNKÜ SENİN YANINDAYIM

2000'lerin belki de en belirleyici fenomenlerinden biriydi Harry Potter. Son on yılın başında kitaplarıyla, sonundaysa filmleriyle tanındı. Şimdi Harry Potter kitapları bitti ve filmlerinin de sonuncusuyla karşı karşıyayız. Fakat ondan da önce, elimizde Melez Prens'in DVD'si var, bir daha izlesek mi? Doğrusu, filmi vizyona girdiğinde izlediyseniz bu DVD'nin size pek bir katkısı yok, zira Orlando'daki Harry Potter lunaparkının videosu veya silinmiş sahneler pek de çekici ekstralar sayılmaz. Ölüm Yadigârları'nın filmine bir "ilk bakış" da bulacaksınız DVD'de ama onun da pek etkileyici olduğu söylenemez. Ama filmi izlemediyseniz, Cuaron'un Azkaban'ından beri içine en fazla "sihir" işlemiş, en gerçek Harry'yi elde etmiş ama bu uğurda masalsı bir şeyleri kaybetmiş Melez Prens'i kesinlikle izlemelisiniz. Çünkü kusurlarına rağmen Harry Potter'ın film serisi de bitiyor ve o da bittiğinde, oralarda bir yerlerde Harry Potter'ı bilmeyen bir nesil yetişiyor olacak. **–Yiğitcan**

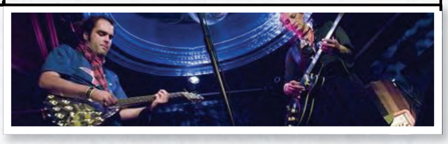




HRSTA

HAYALETLER SÜRPRİZ YAPMAYI SEVER

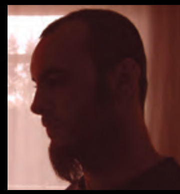
Shpongle'u ilk dinlediğimde yaşadığım his fışkırmasını tekrar yaşayamam zannediyordum. Mogwai'ın yaptıklarından daha karanlık ve tekinsiz bir ezgiyi duyabileceğimi tahmin bile etmiyordum. Derken kuantum parçacıklarının tesadüfi ve imkânsız çarpışmaları sayesinde HRSTA çıkageldi. *Entre la mer et l'eau douce*'du çalan; ve gözümü kapattığımda ölmüş birinin hayatının, eski bir dia makinesi sayesinde slaytlardan geçişini gördüm. Hayatım boyunca duyduğum en tekinsiz parçaydı bu.



Godspeed You Black Emperor'u dinliyorsanız zaten pek yabancılık çekmeyeceksiniz, zira HRSTA'nın kurucularından biri GYBE'nin de kurucularından Mike Moya. Şimdiye kadar üç albümleri çıktı: *L'eclat du ciel était insoutenable*, *Stem Stem in Electro* ve *Ghosts Will Come and Kiss Our Eyes*. Benim favorim ilki. Deneysel müzik ve Ghost Rock seviyorsanız HRSTA kalbinize bir E.T. dokunuşu yapacak. **–Berkant**

Eser Güven

Hepimiz birer kan kitabıyız, neremizden açsanız kırmızıyız. –Clive Barke



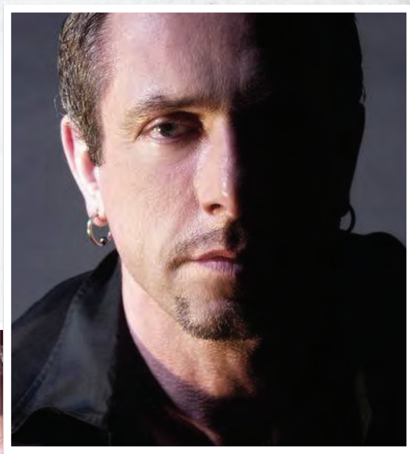
Clive Barker

BİR KORKU ADAMI

Geçen ayki Dread yazımda demiştim Clive Barker'dan iyi malzeme çıkar diye, işte o malzemeyle karşınızdayım bu ay. Müthiş bir yazar olmasının yanı sıra yönetmenlik, tasarımcılık ve çizimle de uğraşan Barker'ı çoğumuz o muhteşem Undying oyunuyla tanıyoruz. Tek bir oyunla bile ne kadar çarpık bir hayal gücü olduğunu gösteren Barker'ın yazarlık yönüyse beni en çok ilgilendiren kısım.

Kendimi sıkı bir korku edebiyatı hayranı olarak tanımlayabilirim. Özellikle antolojiler sayesinde çok sayıda yazar tanıma imkânına sahip oldum ve bu süreç içinde de Barker'ı neden diğerlerine oranla daha çok beğendiğimi fark ettim. Genellikle söz konusu fantastik korku olduğunda çoğu yazarın öyküleri veya romanları belli bir düzen içindedir ama Barker'da böyle bir düzen yakalamak çok zor. Kan Kitapları'nı okuduğunuzda otuz öykünün de otuz farklı yazar tarafından yazıldığını düşünebilirsiniz. Bir öyküsünde, iki şehir arasında her on yılda bir yapılan bir etkinliği anlatır örneğin. İki şehirden de yaklaşık kırk biner kişi birbirine bağlanmakta ve kollarından parmaklarına, kaslarından gözlerine kadar yürüyen bir dev yaratmaktadır (ponpon kız kulesi gibi bir şey yani). Ama hikâyenin asıl vurucu yanı bu insan kulelerinin inanılmaz biçimde tasvir edilmesi değildir; sonrasında meydana gelen felaketin anlatımıdır size 'vay canına' dedirten. Bir başka öyküde Londra'da düzenlenen bir yarıştır konu. Yarışta hiçbir şeyden haberi olmayan insan koşucuların yanı sıra Şeytan'ın temsilcisi de bulunmaktadır ve yarışı o kazanırsa Şeytan dünyaya inebilecektir. Ama son yarışa katılmış olan Joel neler döndüğünü anlamaya başlar ve diğer yarışmacılar birer birer ortadan kaybolurken hem canını hem de dünyayı kurtarmaya çalışır (ama bunlardan birini başaramaz :p).

Ne yazık ki Kan Kitapları'nın ülkemizde yalnızca ilk üç cildi yayınlandı. Imajica, Weaveworld, Cold Heart Canyon gibi okuması müthiş keyifli romanlarıysa ne yazık ki henüz yayınlanmadı. Sırf bu eksiklikler yüzünden bile Barker'ın bizde hak ettiği ilgiyi görmediğini düşünüyorum. Eğer siz de korkuyu ve edebiyatı seviyor, ikisi bir arada olunca tadından yenmez diyorsanız bana güvenin ve kendinizi Barker'ın hayal gücüne teslim edin. Sizi nerelere götürdüğüne inanamayacaksınız.





Necronomicon

DELİRMEYİ GÖZE ALIYORSANIZ OKUYUN

Korkudan açıldık, korkudan gidelim. H.P. Lovecraft'ın yaratmış olduğu Cthulhu mitosunun müzik gruplarından filmlere, oyunlardan öykülere kadar pek çok farklı alana esin kaynağı olduğunu biliyoruz. Lovecraft Cthulhu mitosunu o kadar detaylı ve inandırıcı bir biçimde hazırlamıştır ki 'acaba?' sorusunun kafanızdan çıkmasına izin vermez. İşte bu Cthulhu mitosunun içinde çoğunlukla geçen bir isimdir Necronomicon. Deli Arap Abdül Alhazred tarafından yazılan bu kitap bir büyü kitabıdır ve okunması, hatta daha ileriye gidilerek içinde yer alan büyülerin kullanılmaya çalışması son derece zararlıdır, insanı delirtebilir. Ben dahil birçok kişi bu kitabın Lovecraft'ın hayal ürünü olduğunu düşünürken, ilginç şekilde kitabın gerçek olduğuna inananların sayısı da hiç az değil. Lovecraft sonradan bu kitabı uydurduğunu söylemiş olsa da, 'insanları korumak için böyle söylüyor' fikri kitabın gerçekliğine inananların düşüncelerini desteklemiş ve sayılarını artırmış.

Necronomicon'un birkaç farklı kopyası mevcut. Bendeki Simon Necronomicon olarak da bilinen, üzerinde yazar ismi bulunmayan (ki bu da Necronomicon'un kaynağının belirsizliği iddiasını güçlendiriyor) ve içindeki *Yüce Eskilere* dair bilgileri Sümer mitolojisindeki tanrı ve şeytanlarla karşılaştıran versiyonu. Kitabın giriş ve sonuç bölümleri Deli Arab'ın bulunan yazılarından oluşuyor. Girişte Arab'ın okuyacağımız bu karanlık sırlarla nasıl karşılaştığını öğrenirken, sonuç kısmındaysa artık peşine şeytanların takılmış olduğu Arab'ın hezeyanlarıyla karşılaşıyoruz. Öyle ki Arab yazdığı bu kitaba ismini veremeden, bahsettiği şeytanlar tarafından ortadan kaldırılmıştır.

Kitabın başında, içeriğinin şakaya gelir yanı olmadığına dair uyarılar bulunuyor. Yine de günün birinde gerekli hazırlıkları yapabilirsem bin evlatlı keçi Shub Niggurath veya sürünen kaos Nyarlathotep ile irtibat kurmaya çalışacağım, aniden ortadan kaybolursam şaşırmayın yani.





"Black Goat of the Woods with a Thousand Young" ismiyle de bilinen Shub Niggurath hakkında en az şey bilinen Cthulhu tanrılarından biridir ve denir ki "Shub Niggurath gelecek ve bütün iğrençliğini çoğaltacak"

Görkem Yeltan

FEMME FATALE'DEN RAHİBEYE –DAMLA PINAR GÖK

Aslında çok uzun zamandır aklımdaydı Görkem Yeltan'la tanışmak, bugüne kadar yaptığı ve ileride yapacağı işlerden bahsetmek. Konuşacak çok şey vardı zaten; filmleri, çocuk kitapları, televizyon programları, tiyatro oyunları, köşe yazarlığı… Hazır yeni filmi *Uzak İhtimal* de vizyona girmişken, "fırsat bu fırsat" deyip koyuldum yollara. Çokça yanlış anlamalı ve bir o kadar da koşuşturmalı (bu hikâye tamamen başka bir yazının konusu) dakikalardan sonra bir günü ertesi güne bağlayan saatlerde sinemadan, dizilerden, edebiyattan ve hayattan bahsettik bu çıtı pıtı, zeki, sempatik ve şirin kadınla.

Çok klişe bir soruyla başlayalım. Neler yaptınız bugüne kadar, nasıl geçti hayatınız?
Önce edebiyat fakültesinde kütüphanecilik, sonra da konservatuvarda tiyatro bölümünü bitirdim. Çocuk kitapları yazıyorum, Radikal'in kitap ekinde çocuk kitapları üzerine Kaborüko adında bir köşem var. Oyunculuk yapıyorum. Tiyatrolarda oynadım uzun bir süre, sonra diziler, sinema filmleri… Böyle gidiyor hayatım.

Çocuk kitapları yazıyorsunuz... Çocuklarla kurduğunuz iletişim nasıl? Çok renkli bir dünyaları var çünkü çocukların, nasıl yaklaşıyorsunuz, nasıl giriyorsunuz onların dünyalarına?
Çevremdeki çocuklarla aram iyidir. Çocuk kitaplarına "çocuklar için yazdığım kitaplar" demek çok doğru olmaz. Ben karakterler yaratıyorum, hikâyeler uyduruyorum. Türkiye'nin birçok şehrinde çocuklarla atölyeler yaptım, yapmaya da devam ediyorum. Çocuklarla birlikte o günün, o grubun hikâyesini uyduruyoruz. Daha önce hiç söylenmemiş, hiç duyulmamış bir hikâye oluyor bu. Ben çocuklarla bir şeyler üretmeyi, onlarla birlikte oynamayı, onlardan bir şey öğrenmeyi seviyorum ve seçiyorum. Onlara öğretmek gibi bir derdim, isteğim yok; bu nedenle de onlarla iyi bir iletişim kurduğumuzu düşünüyorum aslında.

Yazarlar kitaplarını tamamlarken ana karaktere bürünürler, kendilerini onun yerine koyarlar, ana karakterin ruh haline girmeye çalışırlar. Siz yazarken nasıl bir ruh haline bürünüyorsunuz?
Benim yazma sürecim şöyle gelişiyor… Aklıma bir hikâye geliyor ve onu yazmaya, anlatmaya çalışıyorum. Genelde oyunculuktan fayda sağladığım dü-







UZAK İHTİMAL, İSTANBUL'DA GEÇEBİLECEK BİR KURGUYA SAHİP. İSTANBUL'DA BİR RAHİBE ADAYIYLA BİR MÜEZZİN KOMŞU OLARAK YAŞAYABİLİR.

şünülebilir. Karakterlerimi konuşturuyor, onların oynamasına izin veriyorum kafamın içinde. Sonra da yazıya geçiriyorum bu keyif aldığım oyunu.

Çocukluğumuzda sık sık bizi üzen kitaplarla karşılaşmış (Ömer Seyfettin, Kemalettin Tuğcu gibi) ve okuduklarımızdan oldukça etkilenmiştik. Sizi de etkilemiş miydi bunlar?
Kimi hikâye vardır, insanı mutlu eder; kimi hikâye de üzer. Tıpkı hayat gibi. Benim çocukluğum sadece beni üzen hikâyelerle geçmedi, bu nedenle de şanslıydım. Seçeneklerim çoktu, karakterlerim fazlaydı. Üzüldüğüm kurgularla da karşılaştım, mutlu olduğum kurgularla da.

Bugüne kadar hep sevimli rollerde görmüştük sizi. Gölge'deyse tam tersi femme fatale bir kadın olarak karşımıza çıktınız. Gözünüzü korkuttu mu Gölge'de Selma karakterini canlandırmak?
Mehmet Güreli; Gölge'de çalışan herkesin çok güvendiği, sevdiği, bize çok şeyler öğreten bir abimiz, dostumuz, arkadaşımız. Sınıf arkadaşlarıyız biz zaten; Kaan Çakır, Serkan Ercan, Memet Ali Alabora ve ben. Bu grup zaten bir şekilde hep birlikte çalışıyor. Mehmet Güreli belgesel yapar biz seslendirmesinde çalışırız, ben çocuk kitabı yazarım o resimlerini çizer, onlar albüm yaparlar ben şarkı sözünü yazarım. Mehmet'in de kendimi bildim bileli film çekme isteği vardı. Yine bu şekilde, hep birlikte bir şeyler yapma dönemimiz gelmişti. O da *Selma ve Gölgesi*'ne denk geldi. O grubun içindeki kız da ben olduğumdan, o rol bana verilmiş oldu. Benim için zor muydu… Mehmet Güreli ve en yakın arkadaşlarımla çalıştığım için zor değildi. Bir yandan da zordu aslında; çünkü her rol, alışana kadar kendi içinde bir zorluk getiriyor muhakkak. Ama artıları çok olan bir çalışmaydı bizim için. Çok rahatlatıcı yönleri vardı. Ama femme fatale bana hiç uygun bir rol değil. Bu rolü bana vermek de Mehmet Güreli'nin çılgınlığı diyelim.

Yine çok yönlü olmaya bağlayacağım ama geleceğe baktığınızda "ben şunu yapacağım" dediğiniz bir şey var mı yoksa hayat sizi ne tarafa sürüklerse o tarafa gitmeyi mi düşünüyorsunuz?
Hayat beni ne tarafa sürüklerse o tarafa giderim çünkü bazen öyle dönemler oluyor ki şansın çok yaver gidiyor; çocuk kitabındaki çıkış gibi ya da şarkı sözü yazmam gibi. Çok şanslı bir çevrede yaşıyorum, çok iyi dostlarım ve arkadaşlarım var, çok iyi işler yapan üretken insanlarla bir aradayım. Herkese şans böyle gülmez, onun da farkındayım. O yüzden "ne olursa, o gün gönlümüz ne isterse, nasıl bir birliktelik kurarsak" demeyi tercih ediyorum.

Uzak İhtimal'de bir rahibe adayıyla bir müezzinin aşkı vardı. Aslında Türkiye'nin kültürel çeşitliliğine baktığımızda çok da uygun bir ülke olduğunu görüyoruz böyle bir hikâyeyi anlatmak için.
Uzak İhtimal, İstanbul'da geçebilecek bir kurguya sahip. Çünkü İstanbul'da bir rahibe adayıyla bir müezzin komşu olarak yaşayabilir. Dünyanın çok az yerinde böyle bir şey ortaya çıkar. O yüzden de, evet çok kültürlülük var, evet azınlıklar var ama kimin azınlık olduğu belli değil. İstanbul çok karışık bir yer. Bunun içinde olabilecek naif ve hoş bir filmdi Uzak İhtimal. Ben çalışmaktan çok büyük keyif aldım onda da.

Uzak İhtimal'le Rotterdam Film Festivali'nde de Altın Kaplan ödülünü paylaşmıştınız Be Calm and Count to Seven ve Breathless adlı filmlerle. Onun hikâyesini de dinleyebilir miyiz?
Biz aslında Uzak İhtimal'i de biraz zor çektik… biraz değil epey zor çektik. Hani *"sinemada çok zorluklar yaşanır"* yapmak da istemiyorum, her işte zorluk yaşanıyor ama Uzak İhtimal'i çekerken üçüncü haftada paramız bitti, sete çıkamaz hale geldik. Bu yüzden de bir ara verdik. Aslında o ara çok korktuğumuz bir dönemdi çünkü senaryoyu yazma sürecini birlikte yaşamıştık, sette birlikteydik ve zannediyorduk ki o parayla çekimleri bitirebileceğiz. Bitmedi. Son dönemlerde yaşadığım en korku dolu günler o günlerdi diyebilirim. Bir sürü emek boşa gidecek diye bayağı bir üzülmüştüm. Sonrasında bir şekilde film bitti. Filmin bitmesi zaten bizim için inanılmaz büyük bir ödüldü, en büyük ödülü orada almıştık aslında. Sonra bir şekilde tesadüfler eseri Rotterdam'a kabul edildi film. Oraya yetiştirildi, gönderildi, Rotterdam Film Festivali'ne katılan ilk Türk filmi oldu ve büyük ödülle geri döndü. Böylece ödüllü bir yolcuk başlamış oldu. Film bayağı ödül aldı aslında, bizim beklediğimiz bir şey değildi bu. Hatta Uzak İhtimal çerçevesinde düşünürsek vizyonda da çok iyi bir başarı kazandığını söyleyebiliriz. Bunu amaçlayarak çıkmamıştık yola, o yüzden ekipteki herkes hâlâ şaşırıyor "nasıl oldu da bu kadar ödül aldı, nasıl oldu da bu hale geldi bu film" diye. Ama yönetmenimiz Mahmut Fazıl Coşkun'un istediği bir dil, bir tarz vardı. Onu bize çok iyi anlatmıştı. Dediğim gibi, en büyük ödül o filmi bitmiş olarak görmekti aslında.

Savaş karşıtı eylemlerde de görüyoruz sizi...
Bazı insanlar oturmayı ve söylenmeyi tercih eder, bazıları da sokağa çıkıp söylemeyi tercih ederler. Ben sokağa çıkıp söylemeyi tercih edenlerdenim, o yüzden sokaktaydım savaş karşıtı eylemlerde.

Röportaj sonunda bir de güzel haber aldım… Görkem Yeltan, Berkun Oya'nın yazıp yönettiği "Bomba" adlı tiyatro oyununda Ocak ayı içerisinde her pazartesi (21 Aralık hariç) Garajistanbul'da olacak. 15 dakikanız varsa "Bomba" patladığında orada olun!



YENİ YIL, YENİ BAŞLANGIÇLAR, YENİ ANİMELER!

Bu sene için ne desem az. Her sezon başında yaşadığımız yeni seri heyecanı, bu sefer bütün yıla yayılacak gibi görünüyor, zira anlaşılan herkes büyük projesini 2010'a saklıyormuş. 2009'a "durgun geçti" deyip durduk, 2010'daysa nereye yetişeceğimizi şaşıracağız. Seyir koltuklarının pek boş kalmayacağı yeni bir yıla girerken, eski-yeni birçok maceranın yolda olduğu da açıklandı. En iyisi vakit kaybetmeden, olacaklara bir bakalım.





Yeni Bir Code Geass

Bir gün birilerinden "biraz daha Code Geass yapalım" fikrinin çıkacağından emindik. Bu, seri bitmeden çok önce bile düşünülüyor olabilirdi, aksini hiç düşünmedik ve de sonuç olarak yanılmadık.

Öncelikle serinin sonu bence çok iyiydi. Tartışmaya sonuna kadar açıktı ve istenen de muhtemelen böyle bir şeydi. Çoğu hayranın hatırlayacağı gibi Geass'sız pazar akşamlarının yarattığı o boşluğu başka bir seri de dolduramamıştı.

2008 sonunda yeni bir seri söylentilerinin ufaktan yayılmaya başlaması ve Sunrise stüdyosu yetkililerinin bir röportaj arasında "…Geass ölmez" demesi *(en spoiler'sız bu kadar verebilirim bu cümleyi)* artık yeni bir duyurunun her an gelebileceğini göstermişti. Serinin stüdyosu, bölüm sonlarında seyirciye kalp krizi geçirtmeyi alışkanlık edinen Sunrise olsa da, Code Geass'ın orijinal konsepti ana senaristler Goro Taniguchi ve Ichiro Okouchi'nin aslında. Bu yüzden Sunrise'dan çok, bu ikiliden birinin adının geçeceği bir proje bekleniyordu. Yaklaşık bir sene sonra (geçen ayın başında) ansızın bir site açıldı ve "yeni Code Geass projesine yeşil ışık yakıldığı" duyuruldu. Sitede ZERO imzalı bir de yazı yayınlanınca oluşan dalgayı tahmin edebilirsiniz sanırım.

Anime projesi hâlâ soru işareti ama yepyeni karakterleriyle "Code Geass - Renya of the Dark" adlı bir manga 2010'da yayınlanmaya başlayacak. Manga hakkında şu anda bilinen kesin bilgiler şu şekilde: Seri Edo Dönemi'nde geçecek, hikâyede C.C. yer alacak, Renya adlı yeni bir ana karakter göreceğiz ve seri Goro Taniguchi liderliğinde ilerleyecek. Ayrıca keskin hayran gözlerimiz, arka planda Lelouch'u fazlasıyla andıran bir başka karakter daha fark etti ama bu konuda bir şeyler demek için çok erken.

Son olarak, duyurunun sonundaki "Code Geass tarihiyle ilgili üzerinde çalıştığımız daha birçok bölümümüz var, yeni duyurulara hazır olun" kısmı, ayaklarımızın daha uzun süre havada kalacağının habercisi. Bakalım 2010'da başlayacak bu manga, serinin başarısına gerçekten de ulaşabilecek mi ve onun da bir anime uyarlamasını görebilecek miyiz...

Güle Güle Nodame ve Shana

Bu sene, uzun zamandır takip ettiğimiz iki önemli seriye veda edeceğiz…

Tomoko Ninomiya'nın, müzik öğrencisi gençlerin yaşadığı eğlenceli maceraları konu alan başarılı mangası *Nodame Cantabile*, Ekim 2009'da sona ermişti. Aslında hoş bir sondu ama diğer yandan bir daha Nodame okuyamayacak olmak hüzünlüydü. Henüz animeye uyarlanmayan son manga bölümleriniyse "Nodame Cantabile: Finale" olarak adlandırılan veda sezonunda, 14 Ocak'tan itibaren izlemeye başlayacağız. Bu sırada, gördüğüm en başarılı live-action adaptasyonlarından biri olan diziye ait ilk film aralık sonunda gösterilmişti, ikinci filminse arayı çok açmadan 2010 Mart'ı civarında gösterilmesi planlanıyormuş.

Son sezonu duyurulan bir diğer seri Yashichiro Takahashi'nin romanlarından uyarlanan *Shakugan no Shana*. Shana'nın 2010'a yetişecek mi ya da yıl içinde mi sona erecek, bu yazıyı yazdığım sırada hâlâ kesinliğe kavuşmuş değildi ama romanın sona doğru yaklaştığı ve sıradaki sezonun son olacağı açıklandı. Romandan beklenen bölümleri uyarlamak yerine yarısından çoğunun doldurma bölümlere harcandığı koca bir ikinci sezondan sonra, o meşhur olayları izleyeceğimiz, orijinal hikâyeye sadık bir veda sezonunu merakla bekliyoruz.







NisiOisiN'in Katanagatari'si

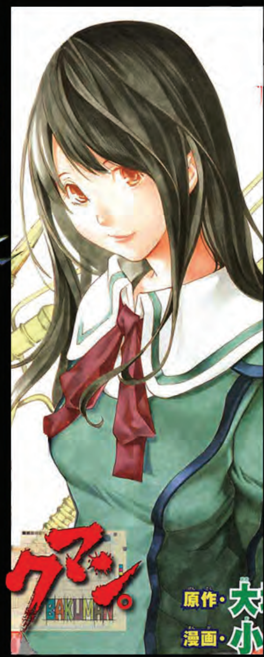
Yazar NisiOisiN'i 2009 yılı içinde çoğu izleyici, roman serisi olan Bakemonogatari'nin anime uyarlamasıyla tanıdı. Aslında yazdığı onlarca başarılı serinin tarihinde Death Note'un yan hikâyesi *Another Note* ve xxxHolic'in yan hikâyesi *Another Holic* bile yer alıyordu ancak kendi orijinal serilerinden biri ilk kez animeye uyarlanıyordu.

Yazarın Bakemonogatari duyurusuyla aynı anda 2008'de animesi kesinleşen bir başka serisiyse Katanagatari'ydi ve bunun da 2010'da yayımlanacağından başka bilgi verilmemişti. Sonunda hakkında bolca konuşulan ilginç seri Bakemonogatari'ye veda ettik ve 2010'a girdik; şimdi sahne Katanagatari'nin.

Hikâyede strateji uzmanı Togame, orduları yenebilecek güçteki 12 kılıcı toplamakla görevlendirilir. Togame ilk önce bir ninjayla anlaşır ancak kılıçlar o kadar güçlüdür ki, bir tanesini ele geçirince klan kendisini terk eder. Daha sonra bir kılıç ustasıyla anlaşır ancak o da kılıcı kendine saklar. Togame en sonunda bir adada, tüm uygarlıktan bağını koparmış şekilde yaşayan Shichika'yı bulur. Kılıç kullanmayan bir savaşçı olan Shichika'nın Togame'ye yardım etmek için hiçbir sebebi yoktur. Peki nasıl bir gelişme aksini mümkün kılabilir ki? Togame yanıtlar: "*Çünkü bana aşık olacaksın*" (uuu…)

Öncelikle isim benzerliğine rağmen iki seri arasında yazarlarından başka ortak bir nokta olmadığını söyleyeyim. 12 ciltten oluşan romanın White Fox stüdyosu tarafından uyarlanan animesi 26 Ocak'ta başlıyor ve her bölümü yaklaşık bir saat olacak. Ama kötü haber; ne yazık ki ayda bir bölüm olarak yayınlanacak. Yani yıl boyu iri dozlar halinde Katanagatari yolu gözleyeceğiz.







Bakuman Animesine Kavuşuyor

Aylar önce Ekran Dışı sayfalarında tanıtmıştım Bakuman'ı. Death Note'un yazarı ve çizeri olan Tsugumi Ooba ile Takeshi Obata'yı yeniden bir araya getiren ve sadece iki gencin yarattığı, Japon manga piyasasının içinden dikkate alınması gereken ipuçlarını da anlatan sürükleyici bir mangaydı (hatta her hikâye yaratanın *"ben manga çizeceğim"* diye yayınevi kapılarına neden dayanmaması gerektiğine de parmak basıyordu).

Aradan uzun zaman geçti, konu sadece bir manga yaratımından çok daha farklı şekillerde dallanıp budaklandı ancak ana karakterlerin amacı hiç değişmedi: Başarılı bir manga yaratabilmek, piyasada tutunabilmek ve eserlerinin animeye uyarlanması. Bu sayede esas kızın esas oğlana kavuşacak olması da cabasıydı. Sonra aralık ayına girdik ve ansızın manganın 2010 sonbaharında anime uyarlamasının yayınlanacağı açıklandı.

Manga olarak estetiğini koruyan ama anime olunca cazibesini kaybedeceğinden korktuğumuz seriler vardır. Zaten bunlar da çok ilgi çektikleri için eninde sonunda animeye uyarlanırlar. Bakuman da bunlardan biri çoğu okuyucu için. Benim içimde ciddi kuşkular var ancak öte yandan da animeyi günü gününe izleyeceğimden eminim. Sonuçta Death Note uyarlanırken de aynı endişeler vardı. Bu yüzden muhtemelen Bakuman'ı kurtaracak en büyük etken iyi bir stüdyonun yapımı ele alması olacak ki konu hakkında "2010" ve "sonbahar" kelimelerinden başka bir bilgi henüz yok.

Şimdi manga gerçek hayatta animesine kavuşuyor, bakalım hikâyedeki kafadarlar ne zaman muradına erecek?



Bir Kurt mu Yoksa Bir Tanrı mı?

Geçen ay Umineko serisiyle bir kez daha andığımız yazar Ryukishi07, Umineko'nun 2011'de yayınlanacak ikinci sezonundan önce araya yeni bir proje sıkıştırdı: Ookamikakushi (Spirited Away by the Wolf).

Aslında bu hikâye bir 07thExpansion ekibi çalışması değil. Ünlü manga sanatçıları Peach-Pit'in tasarımlarını yaptığı ve Ryukishi'nin de hikâyesini yazdığı ortak çalışma sonucu PSP'de çıkan bir görsel roman Ookamikakushi. Projenin ana isimleri anime-manga camiasından olunca haliyle anime duyurusu da hemen ardından onu takip etti.

Ryukishi'ninse tarzını bozmayarak yine bir gerilim hikâyesi yazdığı seri 7 Ocak'ta yayına başlayacak.

2009'UN SON SÖZLERI

Aslında Fate/stay night'ın yeni filmi Unlimited Blade Works, Madhouse-Marvel projeleri, Haruhi'nin "yok oluş" filmi, yıllardır ses çıkmayan Trigun filmini sonunda izleyecek olmamız, oldukça ilginç manga uyarlamaları ve daha pek çok yeni yapım bu seneyi bekleyenler arasında sıraya girdi. Ancak şimdilik anime sayfalarına bu kadar yenilik sığdı. Sene içinde listeye daha neler eklenecek hep birlikte göreceğiz. Hepinize güzel bir yıl diliyorum!

N.E.M.

15 SENE!!!



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Hepinize merhabalar sevgili arkadaşlar! Geçtiğimiz aylarda hayatımın önemli dönüm noktalarından biri olan otuzuncu yaşgünümü kutlamıştım sayfalarımızda. Bu ay da neredeyse daha önemli bir olayı kutlamak istiyorum. Evet, yazarlığa başlayışımın tam 15'inci yılını dolduruyorum bu ay! Koskoca 15 sene, belki bu yazıyı şu anda okuyan 15 yaşından küçük arkadaşlarımız vardır, onlara daha da uzun bir süre gibi gelecektir bu süre, zira siz minik akıllı bıdıklar henüz piyasada yokken, ben kendi çapımda bir şeyler yazmaya başlamışım. Eheuheuhe. Bu yazımda bana uzun süredir sorulan "Göktuğ abi yazarlığa nasıl başladın?", "Göktuğ abi CD Oyun dergisinden neden ayrıldın?", "Göktuğ abi ayakların kaç numara?" gibi sorulara cevap vermek istiyorum. Yazımın sonunda da hatıra olması düşüncesiyle yazdığım ilk yazıyı, orijinalini bozmadan, buraya koyacağım. Yani yazım hatalarımla, dil bilgisi hatalarımla falan. Böylece ne kadar amatörmüşüm (gerçi hâlâ amatörümdür belki kim bilir) yedi cihan görsün. Ama ondan önce önemli bir duyuru var...

Ailenizin Yazarından Hepinize Sonsuz Teşekkürler

Evet, burada hepinize birer birer teşekkür etmek istiyorum arkadaşlar. Bunca yıldır sizlere seslendim, bir şeyler anlatmaya çalıştım, kendi fikirlerimi ve deneyimlerimi sizlerle paylaştım. Tabii sevenimiz oldu, sevmeyenimiz oldu, ama ben buradan hepinize teşekkür ediyorum, bana ilgi ve alaka gösterdiğiniz için. Senelerdir gelen yüzlerce mail, arkadaşlar, sevgi, saygı, ilgi, fan mailler, fan clublar ve üç dört tane hate mail (ehehueuhu) benim bunca senedir bu işi yapıp hâlâ da devam ettirmemi sağladı. Zira ilgi olmayan bir yerde bir şeyi devam ettirmenin de gereği yok. O yüzden ben buradan hepinize, hem size hem de ailenize yeniden teşekkür ediyorum, bundan sonra da uzun seneler siz okurlarımla "AİLENİZİN YAZARI GÖKTUĞ" olarak devam etmeyi umuyorum. Sonrasında da şu anda Türkiye'nin en iyi oyun dergisi olan Oyungezer'de bu görevime devam etmemi sağlayan, yani sayfa sayfa saçmalamama imkan tanıyan sevgili müdürlerim, başta Serpil olmak üzere :) Tuğbek ve Sinan'a da çok teşekkür ederim!

İLK DERGİCİLİK DENEYİMİM

Her ne kadar doğuştan matematik ve fizik derslerine kafam olmasına rağmen büyürken hiç Türkçe ve Dil Bilgisi derslerine ilgim olmamıştır. Ancak kendimi bildim bileli ilgim olan bir şey varsa o da hep bir şekilde para kazanıp o paraları çatır çatır yemek isteyişimdir. Bir nevi Junior-Tycoon gibi bir şeydim yani çocukken. Bu konuda çeşitli çalışmalarım olmuştu. İlk hatırladığım şey, kız kardeşime evdeki kütüphanemizdeki kitapları para ile kiralamak olmuştur. Aytuğ'a gelen bayram paralarını gördükten sonra "vay anasına sayın seyirciler!" deyip, o paralara mutlaka el koymam gerektiğine inandırmıştım kendimi. Kardeşim okumayı yeni yeni söktüğünde de kendisini gaza getirip, kendisine güzel bir "kiralanan kitaplar" defteri yapmıştım ve de o bayram paralarını bir güzel almıştım. Her seçtiği kitap için kendisinden para alıyordum. Eheueuhe. Ama aynı zamanda da kardeşimi daha çok kitap okumaya teşvik etmiştim tabii ki. Bu icraatımı 11 yaşında yapmıştım. Sonra annemin o defteri bulması ile o paraların harcanmamış kısımları kardeşime geri verilmişti ve kütüphane olayı son bulmuştu.

Sonraki çalışmam dayım ilaç repi olduğundan dolayı devamlı bize verdiği gelen eşantiyonların apartmanın girişinde tezgah açılıp satılmasıydı. Bunu da 12 yaşımda yapmış ve gayet güzel para kazanmıştım. Commodore 64'ümü etraftakilere para ile oynatmak fikri ise ne yazık ki babamın benim ufak TV'min etrafına Arcade makinası tarzı bir şeyi yapmamasından ötürü yalan olmuştu. Yine 11-12'li yaşlarda kendi çapımda ilk dergimi çıkardığımı hatırlıyorum. Okuldan eve gelip akşam annemlerin gelmesini beklediğim sürede o sıralar çok popüler olan Bando ve Milliyet Kardeş dergilerini okumayı seviyordum, daha da fazla sevdiğim bir şey varsa elbette ki bu dergilerin verdiği hediyeler idi. Yine akşamın birinde aklıma dehşet bir fikir geldi, bir sürü kağıt aldım yanıma, o dergilerdeki karikatürleri, bulmacaları, resimleri falan o kağıtlara çizmeye başladım. Aynı şeyleri 4-5 ayrı kağıda çiziyordum ki satacak dergi olsun. Bir iki haftalık yoğun bir uğraş sonucunda dergilerim satılmaya hazırlanmıştı. Tabii hediye vermemek olmaz, o yüzden evdeki kırılmamış fındıkları alıp onları çekiç ile kırmaya başlamıştım. Sonra da bir güzel torbalamıştım kırılmış fındıkları. Yani ilk dergimin ilk hediyesi kırılmış fındık idi. Neyse ki 5-6 kopya dergiyi satmak çok zamanımı almadı, halamlar, eniştemler, annem babam falan herkes birer tane aldı ve acayip güzel para yaptım. Kendimle gurur duydum. İlk dergicilik deneyimim de budur zaten!

YIL 1994, SOĞUK BİR KASIM GÜNÜ

15 yaşına yeni girmiş, okul servisinden inip kardeşim Aytuğ (Survivor Aytuğ) ile eve doğru yürüyordum. Tabii ki elimde de o zamanın PC oyunlarını konu alan tek oyun dergisi olan PC Oyun... Serviste arkaya kurulmuşum, güzelce dergimi okumuş ve evin yolunu tutmuştum. O anda aklıma bir şimşek düşüverdi ve Aytuğ'a dönüp "Aytuğ ben de yazayım mı bu dergide?" dedim, Aytuğ da o sıralar 11 yaşında bir velet zaten. Eheuheuh. O da "nasıl yazıcan ağabeycim?" dedi. Ancak benim aklıma bir kere düştü o olay, can çıkar huy çıkmazmış, inatçı kişiliğim yapmak istediğim bir şeyi yapmadan, en azından denemeden rahat etmeyecek. Eve gittik, ben bu dergiye nasıl girerim onu düşünmeye başladım. Aytuğ ile ikimiz acayip gaza geldik, hadi arayalım bunları konuşalım diye. Ben en sonunda dayanamadım, tavan yapmış heyecanımla beraber PC Oyun dergisine telefon etmeye karar verdim. Tabi Aytuğ'a da paralel telefondan beni dinlemesini söyledim. Hani sanki iki kişi olunca heyecanım gider belki diye...

Telefonu açtım ve şunları söyledim "*Merhaba, ben sizin derginizi çok seviyorum. Ben çok iyi oyun oynuyorum. Benim de PC'm var, ben de yaparım sizin yaptığınız işi. Ben de yazar olmak istiyorum...*" O sıralar konuştuğum ablanın adı Figen idi ve Figen abla bana "*tamam, adresi görebilirsin dergide, gel seninle burada konuşalım*" dedi. İşte o gün, görüyorsunuz, hala da unutamadığım üzere, hayatımın en mutlu günlerinden biriydi. Aytuş da benim kadar sevinmişti. Evde sevinçten delirmiştik resmen. Sanki büyüdüm de CV'mi beğendiler, iş görüşmesine çağırdılar... Çok mutlu olmuştum.

O haftanın Cumartesi günü kendi başıma dergiye gittiğimi hatırlıyorum. Biz o sıralar Batıkent'te yaşıyorduk, dergiye gitmek üç vesait ile mümkün oluyordu. Ben bir güzel giyindim ettim, parfümümü sürdüm, dergiye doğru giden yolda otobüsümü beklemeye başladım. Sonra başka otobüs, sonra başka otobüs ve en sonunda derginin kapısına geldim! Büyük bir heyecanla zili çaldım, koridordan içeri doğru yürüyüp ofis işlerinin yapıldığı büyük alana vardım. Ama şaşırmıştım, çünkü etrafta oyun posterleri falan beklerken, aksine bir sürü yeni basılmış kitap falan görmüştüm. PC Oyun dergisi o sıralar aynı yayınevi tarafından yayınlanan Bilgisayar Pazarı dergisininin yanında çok ufak bir dergi olduğundan dolayı sanırım esas ilgi o dergiye idi. Figen abla ile tanıştıktan sonra kendisi beni orada deliler gibi kod yazan Süleyman abi ile tanıştırmıştı. Sonra da derginin sahibi Yalın bey ile tanışmıştım. Oradakilerle tanıştıktan sonra Figen abla ve Yalın abi bende potansiyel olacağını düşünmüş ki "*tamam önümüzdeki aya bir yazı hazırla, getir, bakalım*" dediler. Oradan eve nasıl gittiğimi hatırlamıyorum bile. Büyük bir heyecanla eve gittim, aynı gece yazı yazmaya başladım. İlk yazdığım oyun o sıralar en sevdiğim oyun olan "Lotus 3" idi. Evdeki Citizen marka "9 pin dot matrix" printer'ımı kullanarak yazımı saman kağıda print ettim. Onu güzel bir dosyaya koydum ve ertesi hafta dergiye götürdüm. Tabii onu gören Figen abla artık benim acemiliğime ve çömezliğime ağzıyla mı güldü başka bir şey mi yaptı bilemeyeceğim ama "*böyle olmaz Göktuğ, yazını diskette getireceksin*" dedi. Kendimi hıyar gibi hissettim. Ayrıca o sıralar çok moda olan PW isimli programdan verdi bana, hatta sağolsun programın menülerini falan da gösterdi bana Figen abla. Kendisine bu yardımlarından ötürü hala müteşekkirimdir. Aynı zamanda ne yazık ki Lotus 3'ü başkasının yazdığını öğrendim yani "yazı dağıtımı" terimini de o an öğrenmiş oldum. Eheuehe. Aynı zamanda bana "screen shot" almak için kullanacağım programı da verdiler. DOS ortamından oyundan evvel o programı başlatıyorduk, sonra oyunu başlatıyorduk, sonra da önceden ayarladığımız hotkey'i kullanarak oyundan resim çalıyorduk. Ekran bir saniyeliğine donuyordu ve blip diye bir ses geliyordu. Aaaah eski günler ah...

YAYINLANAN İLK YAZILARIM

PW programını kullanarak Ocak ayı için iki tane yazı hazırladım. Bunlardan ilki "Terminator 2" diğeri ise Wolfenstein 3D'nin biraz daha gelişmişi olan "Blake Stone" isimli oyunların yazılarıydı. Tabi kabul olacak mı, kabul olmayacak mı bilmiyordum ama deadline bitmeden dergiye yazılarımı götürdüm ve de Ocak ayını beklemeye başladım. 1995 yılı benim için mükemmel bir yıl olacaktı.

Ocak 1995'te harıl harıl gazete bayii dolaşıp dergiyi aramaya başladım ve sevinçten resmen gökyüzüne vardığım o sahne ile karşılaştım. Benim incelemesini yaptığım iki oyunu da dergiye kapak yapmışlardı. Üstte Terminator 2 vardı, altta ise Blake Stone vardı. Yani şu anda bunu yazarken bile tüylerim diken diken oluyor. O kadar mutlu olmuştum ki anlatamam, bu olay hem yazılarımın yayınlandığına dair bir işaret, hem de benim yazılarımın önemsendiğini gösteren bir belirti idi bu benim için. Hemen dergiyi aldım ve oracıkta kendi yazılarımı buldum. Kendimi dünyanın hakimi gibi hissettim. İki ay önce aklımda fikir olan bir şeyi iki ay sonra gerçek yaptığım için kendimle inanılmaz derecede gurur duydum.

Ben demin bahsettiğim, yanında fındık verdiğim kendi çıkardığım dergi haricinde, yazarlık olayını hayatımın



hiç bir evresinde para için yapmadım. 1995'de işe başladığımda para için başlamadım (hatta para verildiğini bile bilmiyordum), şimdi de para için yapmıyorum. Hayatım boyunca bu işi zevk için yaptım, sizlere bir şekilde seslenebilmek, fikirlerimi aktarabilmek için yaptım. Tabii 15 yaşında buna başlamak istememin esas sebebi, kendime kendimi kanıtlamak ve de "başardım işte" demek ve de etrafımdaki arkadaşlarıma karizma yapmaktı. Zira okula o dergiyi götürdüğümde ve millete yazılarımı gösterdiğimde bir anda popülerlik katsayım tavana vurdu. Millet derste falan bizim dergiyi, benim yazıları okumaya başladı. Ünüm sadece bizim sınıfta değil, aynı kattaki diğer sınıflarda da yayıldı kısa sürede. Hatta hocalar falan da bundan haberdar oldular ve bir anda onların da gözüne girdim. Sanırım benim Türkçeci "*vay anasına velete bak hele*" demiştir. Eheuheuhe.

15 YILLIK MACERA

PC Oyun dergisi aynı isimle bir kaç sene daha devam etti. Hiç unutamadığım anlardan bir tanesi bir kere ofise üç defa gitmemdir. Yazın ortasında disketimi cebime koymuş, derginin yolunu tutmuştum. O sıralar internet falan hak getire, yazılarımı diskette götürüyordum. Ofise geldim ve disket çalışmadı. Benim yaşıtım olanlar o zamanlardaki "disket bozulma" illetini iyi bilirler. Neyse dedim, eve geri gittim. Bu sefer iki diskete birden koydum yazımı, tekrar ofise gittim. Evden ofis neredeyse bir saat alıyordu otobüsler ile. Ama bendeki inat ve hırs çok az kişide olduğundan hiç üşenmedim, bir daha gittim. Disketlerin ikisi de bozuk çıktı. Akşam olmak üzereydi, sinirlendim biraz, ama azmim sinirimi katlarcasına içimde kükrüyordu. Hiç üşenmedim, eve gittim, üç değişik diskete yazımı koydum ve dergiye geri gittim. En sonunda disket çalıştı ve yazımı dergiye ulaştırabildim! Görev aşkı denen şey bu olsa gerek.

Daha sonra derginin adını CD Oyun diye değiştirme kararı aldık, çünkü artık oyunlar teknolojinin son harikası olan "CD"'de çıkmaya başlamışlardı. Eheuheuhe. Nostalji komik şey yav. Sonrasında CD Oyun dergisinin ana yayın editörü oldum. O sıralar dergiye full time giren çok sevgili arkadaşım, abim, müdürüm Tolga Savaşçı da yayın müdürü oldu. Kendisi ile sayısız E3 maceralarımız oldu. L.A., Miami maceralarımız oldu. "Sadece okurlarımız için" her tarafı gezdik. Tolga, şu anda da en sevdiğim arkadaşlarımdan biridir.

Dergideki yazarlık maceramda bir sürü yeni arkadaşım oldu. İlk başta pek geçinemediğim hatta bana "şunu şöyle yap, bunu böyle yap" diye mektup atıp antipati yaratan, benim de kendisine yazdığım mektuptan sonra beni mahkemeye vereceğini söyleyen, ancak tanıştıktan sonra bütün bunları unuttuğumuz, çok çok iyi arkadaşlarımdan biri olan Mahir Çipil ile tanıştım, Türk oyunculuk medyasında futbol incelemelerinin duayeni olan Emrah Çipil, şu anda en iyi arkadaşlarımdan biridir. Çipil brothers'a sevgilerimi iletiyorum buradan.

Bir şekilde tanıştığım, karakterlerini sevdiğim ve dergimize dahil ettiğim bir takım arkadaşlarım da şu anda Türkiye'nin tanıdığı, kaliteli yazarlar haline geldiler. Hasan Yakut, Ahmet Özdemir ve Uğur Çontu bunlardan sayabildiklerim. Bu arkadaşlarımla da gurur duyuyorum ve kendilerini zamanında dergimiza alıp oyun medyasına kazandırdığım için çok mutluyum.

İnternet falan henüz yayılmamışken, zamanında "evim şeker evim"e tonlarca mektup geliyordu. Bunların her bir tanesini hiç üşenmeden cevaplardım, herkese geri mektup atardım. Resim yollayanlar olurdu, hediye gönderenler olurdu. Çok hoş anılardı bunlar... Mektup arkadaşlarım çok hoşuma giderdi. Bu mektup arkadaşlarımdan bazıları ile hala sıklıkla görüşmekteyim, aklıma ilk gelen iki isim Boğaç Develik ve de Melis Karagözlü oluyor.

Bu onbeş senelik süre içinde sadece benim yazılarım sayesinde Metallica ile tanışan ve sonrasında bana mail atan "*abi çok teşekkürler senin sayende metalci oldum*" diyen yüzün üstünde arkadaş tanıyorum. Yurdumuzun metal elçisi olmak da çok hoşuma gidiyor. Bundan sonra da ufak yaştaki arkadaşlarımıza damardan Metallica aşılamaya devam edeceğim ve yurdum metalcilerinin sayısını arttıracağım!

NİWALY DE KİM OLUYOR?

Yazarlık hayatım boyunca çeşit çeşit sıfatım, çeşit çeşit nikim oldu. Vakti zamanında şu anda hatırlayamadığım bir takım niklerim de olduğunu düşünsem de aklımda en çok kalanlar şunlar olmuştur.

Niwaly: Evet, Göktuğ "Niwaly" Yüksel... Puhahaha. 16 yaşında üniversiteye başlar başlamaz Makine Mühendisliği bölümünde okuyan, benden iki yaş büyük, Eskişehir'li Nilgün diye bir kıza aşık olmuştum. O kadar çok aşık olmuştum ki kıza şiir kitabı bile çıkartacaktım. Ne komik anılar bunlar. İşte Nilgün yüzünden de "Nilgün I Will Always Love You" diye bir nickname yaratmıştım kendi kendime. Hatta dergide bulmacalar düzenlemiş, bu nickimin açılımını bulanlara hediyeler yollamıştım. Ehuehueh. Tabi o Nilgün işi yattıktan sonra Niwaly nicki de tarihe karıştı. Ama şu anda hala sağda solda "Tiwaly", "Biwaly" hatta ve hatta "Ziwaly"ler bile görüyorum. Sanırım Ziwaly de Zeynep olsa gerek. Eheuhue. Bu arkadaşlar bana seneler sonra ulaşıp "abi *senin yüzünden Tiwaly diye mail adresi almıştım hala onu kullanıyorum*" deyince, bazen yazdıklarımın bazı arkadaşların hayatlarını nasıl da değiştirmiş olduğunu görüyorum ve duygulanıyorum.

So What: Nilgün işi ayağa gelince ben de 1998 senesinde kendisine ve hayata hitaben "So What" nickini kendime uygun görmüştüm. Yıllar boyu da Göktuğ "So What" Yüksel olarak anıldım zaten. Tabii ki Metallica'nın "Garage Inc." albümünün o sıralar çıkması da bunda bir rol oynamıştır diye düşünüyorum. Eheuheuhe.

Gök++: CD Oyun dergisinde "GEM" yani Görüntülü Eğitim Modülleri serimde ilgi duyan arkadaşlara kendimce C++ öğretmeye çalışmış, videolar yapmıştım, kitapçıklar hazırlamıştım. O süre içinde de kendime Gök++ ismini yakıştırdım, çok hoşuma gitti, zira hala kullanırım bunu sağda solda.

Ailenizin Yazarı: Evet, bu da hepinizin bildiği üzere en sevdiğim tanımlamam. Aile konseptine çok önem verdiğim için ailenizin yazarı olmak en çok hoşuma giden şey. Bunu da sanırım 1996 senesinde edindim. O sıralar Kenan Doğulu'nun bir konserinde "*ben ailenizin popçusuyum*" demesinden sonra ben de kendime "*ben de ailenizin yazarı olacağım*" demiştim, ve yaklaşık 15 senedir de öyleyim çok şükür.

BİR TAKIM TATSIZ OLAYLAR

CD Oyun dergisinden ayrılışımı ise uzun uzadıya anlatmak istemiyorum. Kapanmış sayfaları yeniden açmaya gerek yok ancak bizim meşhur bir "zombili" kapağımız vardı, ne Tolga'nın ne de benim, ne benimsediğimiz, ne de sevdiğimiz, üzerinde bir zombi kellesi haricinde tek kelime bir şey yazmayan o kapak yüzünden dergi satışları yere çakıldı. Bunun üzerine patronumuz Yalın beyin alakasız bir şekilde bana "*senin yüzünden bu dergiyi almıyorlar*" demesine benim deli gönlüm çok sinirlendi, o sinir ile kendisiyle kavga ettim ve de dergiden ayrıldım. Zaten benimle beraber derginin çoğu da dergiden ayrıldı ve de dergimiz Titanik gibi battı bir kaç ay sonra. Ben Yalın abi ile bu tatsız olayları yaşamış olmama rağmen yine de senelerdir bana "*nasıl yazı yazılacağı, nasıl imla kuralları uygulanacağı*" gibi onlarca konuyu öğrettiği için buradan teşekkür ediyorum. Türkçe öğretmenimden daha çok şey öğretti bana yazı yazma konusunda.

LEVEL VE OYUNGEZER

CD Oyun'dan ayrıldığım etrafta duyulduktan bir ay sonra şu anki sevgili müdürüm Sinan bana "*Göktuğ bizimle çalışmak ister misin?*" diye bir teklif getirdi. Ben de her ne kadar Level dergisi bizim senelerdir rakibimiz olmasına rağmen Sinan'ın içtenliğine ve dostluğuna inandığım için olumlu bir cevap ile geri çevirdim ve Level dergisinde çalışmaya başladım. Sonraki olaylar zaten biliniyor, şu anki Oyungezer ekibi yeni dergimizi kurma kararını aldığında bu sefer de ben Sinan'a bir mail attım ve "*her tür yardımımla sizi destekliyorum müdürüm, ben de sizinle olmak isterim*" dedim. Sonuçta da şu anda Türkiye'nin en deneyimli ve en iyi kadrosu ile beraber Oyungezer dergisinde sizlerle beraber olmaktan büyük haz duymaktayım.

BİR KEZ DAHA TEŞEKKÜRLER

İşte böyle arkadaşlar, 15 senelik macerayı kısaca özetlemeye çalıştım. Bu ayki NEM yazım burada son buluyor. Bir kez daha sizlere beni 15 senedir okuduğunuz, desteklediğiniz, bana ilgi ile fanmail veya hatemail attığınız için çok çok çok teşekkür ederim. Çoğu kişinin yaşayamayacağı bu güzel yazar-okur ilişkisini bana yaşattığınız için kendimi çok şanslı hissediyorum. Teşekkürler!

Ben aklıma geleni dürüstçe yazan bir insanım, stilim böyle, seven var, sevmeyen var. Ama buradan eğer şimdiye kadar yazdığım herhangi bir şey ile herhangi birinizi incittiysem de özür dilerim. Kimseyi incitmek için uğraşmıyorum, ama bazen oluyor istenmedik olaylar. Umarım bunca sene sizlere güzel vakit geçirebilmişimdir. Ha bu arada ayakkabı numaram da 43 ile 44 arasında değişiyor. Neyse, hepinize, babalarınıza, annelerinize, amcalarınıza, teyzelerinize, Ailenizin Yazarı Göktuğ'dan sevgiler ve saygılar!!!



HAYALET GEMİ

Burak Akmenek
akmenek@oyungezer.com.tr

3D mi? O, ben küçükken de vardı?

Teknoloji ve oyun dünyası, doğası gereği her zaman bir arayış içerisinde. Oyunlarda ezelden beridir var olan "daha iyi grafik ve daha iyi ses efektleri" çabası bir süre sonra artık hiçbirimizi tatmin etmemeye başladı. Bunun üzerine, bir de daha büyük monitör ve televizyonlara sahip olma yarışının içerisine itildik. Ama 24 inç ve üstü monitörlerde bir şeyler görmek için artık masadan biraz geriye gitme ihtiyacı baş gösterdiğinde bu yol da tıkandı. Büyük monitörlerimizin yanına enfes oyun klavyeleri ve fareleri ekledik, kasalarımız ışıklı aksesuarlarla rengârenk olup şenlendi ve şu tuğla büyüklüğündeki son teknoloji ekran kartlarını sokuşturabilmemiz için ebatları da büyüdü. Ebatlar büyüyüp performans artınca ısınma sorunları baş gösterdi. Bunun üzerine kasalara kocaman fanlar taktık. Bu fanlar ses sorunu yaratınca, sessizleri üretildi. Arada sabit diskler SSD oldu. Tabii bütün bunlar olup biterken, oyun oynamak için enfes ses sistemleri de aldık. Sonra oyun içinde sesli görüşme programları türeyince mikrofonlu kulaklıklar taktık ve o ses sistemleri atıl kaldı. Şimdi benim 5.1 sistemim televizyonda takılı. Bense onun yerine bir oyun kulaklığı kullanıyorum. Anakartların üzerinde HDMI çıkışları koyulunca belki bir bölümünüz de DVD sürücülerini Blu-ray sürücülerle değiştirdiler. Tüm bu değişim için dünyanın parasını harcadık. Şimdiyse bambaşka bir devrimin kıyısındayız; ya da kıyısında mıyız acaba?

Küçükken şu gözlerimizi dayayıp, tek elimizle bir film çemberini çevirdiğimizde gördüğümüz üç boyutlu resimlerin içinde hayallere daldığımız oyuncakları kullanmışsınızdır.

Bir süredir katıldığım toplantılar sayesinde, tüm büyük üreticilerin artık üç boyutlu ürünler üretme kararı almış olduğunu fark ettim. Yani gelecek yılların trendi artık bu. 3D gerçekten de görsel olarak yaptığınız tüm işlerden aldığınız keyfi artırıyor. İnternette dolaşırken karşınıza çıkan bazı siteler bile artık bu teknolojiyi desteklemekte. Özellikle 3D olarak görüntülenmesi düşünülmüş oyunlarda gerçekten de derinliğin keyfini sonuna kadar çıkartıyorsunuz. Biz oyun editörleri artık 3D uyumlu bir oyunu incelerken oyunun 3D özelliklerini ne kadar ön plana çıkarttığını, bu teknolojiyi ne kadar iyi kullandığını da yazmak zorunda kalacağız. Aynı şey film eleştirmenleri için de geçerli olacak. Tabii bunu yaparken de, şu anda Türkiye'de sayılı kullanıcıda bulunan donanımları kullanıyor olacağız. 120 Hz destekleyen bir monitör ve 3D gözlük, bu keyfin ayrıcalığını tatmak için ihtiyacımız olan donanımlar. Şu anda böyle bir set, aşağı yukarı 1000 TL civarında bir maliyet gerektiriyor. Peki 3D gerçekten de bir zorunluluk mu? Tabii ki değil... 3D sizi müthiş bir dünyanın içerisine sokuyor, bu tartışılmaz bir gerçek. Fakat şu anda kullandığınız teknolojinin aksine 3D destekleyen bir oyunu oynarken, birkaç saat sonra gözlerinizi biraz dinlendirme ihtiyacı hissediyorsunuz. Hatta alışmamış gözler için bu süre daha da azalıyor. Tamam şu an bile belki birkaç saat ekrana bakınca yoruluyorsunuz ama 3D, odaklanma gerektirdiğinden biraz daha fazla yoruyor. Açıkçası bu teknolojinin önümüzdeki günlerde bize neler getireceğini merakla takip ediyorum.

Üç boyutlu bir film seyretmemişseniz bile küçükken şu gözlerimizi dayayıp, tek elimizle bir film çemberini çevirdiğimizde gördüğümüz üç boyutlu resimlerin içinde hayallere daldığımız oyuncakları kullanmışsınızdır. Hatta benden büyük olanlar hikâye kitaplarının içerisinde bulunan, bir veya iki sayfayı kaplayıp açıldığında kartondan kesilmiş bir sürü karakterin bulunduğu, sayfaya üç boyutlu derinlik kazandıran tasarımları hatırlarlar. Hatta ben annemden kalan bu kitapları hâlâ saklarım. İşte şimdi yapılanlar da aslında bundan çok farklı değil.

Sinan'ın köşe yazısı üzerine bir ek

Geçen ay Sinan köşe yazısında "evliyken oyun oynamak" üzerine bir saptamada bulunmuştu. Ben o yazının üzerine bir de çocukluyken bu işler nasıl oluyor, onu ekleyeyim. Öncelikle, oyun oynarken asla kulaklığı iki kulağınıza birden takamıyorsunuz. Birini biraz kaydırıp tek kulağınızı, eşinizden her an gelebilecek talepleri ya da uyanan çocuğunuzun ilk çığlığını duymak üzere ayırıyorsunuz. Oyununuzun her an ve herhangi bir yerinde bölünebileceğini göz önüne alarak raidlere giremiyorsunuz. Ufaklığın pıtı pıtı emekleyerek gelip bilgisayarınızın kasasına tekme atabileceğini ya da düğmesine basıp kapatabileceğini göz önünde bulunduruyorsunuz. Çocuğu kucağınıza alıp oyun oynamak gibi fantastik manevralara asla girişemiyorsunuz. Yoksa "iki avucumla en çok kaç tane tuşa vurabilirim, fare ve kulaklık kablosu nasıl kemirilir ve aşağıya atarsam acaba kaç parçaya ayrılır" gibi oyunlar oynayan çocuğunuzun deneylerine katlanmak zorunda kalıyorsunuz. Üstelik pırt ve kaka kokusu gibi biyolojik saldırılara karşı da hazırlıklı olmanız gerekiyor. Çocuklu oyuncu mu? Bir daha düşünün derim.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

13. Dalga

-- SON --
Uzun zamandır yürüyordu, düşünecek yeni bir şeyi kalmamıştı zihninde artık. Uzaktaki, ama artık yakınlaşmakta olan aydınlığa doğru ilerlerken işte tam da bu yüzden, hiçbir şey düşünmüyordu… Ayaklarını da sürüyordu, evet, farkındaydı… Ama yorgunluktan değil, yolun sonuna gelmenin verdiği isteksizliğinden.

İşte gözlerimi kısarak o beyaz ışığın içine giriyorum. O kadar uzun süredir karanlıktayım ki, ışığı anlamakta güçlük çekiyor gözlerim. Göz bebeklerim küçülerek ışığa uyum sağladığında, nerede olduğumu görüyorum. Algım, anlayışım bu mekânın imkânsızlığını reddederek bir süre mücadele ediyor gördükleriyle.

Devasa bir yarım kürenin içindeydi. Bembeyaz bir tabanı, sonsuz bir kaosla kıpırdanan duvarları olan bir küre. Alıştığı bir şeyi görüp, zihnini tutundurabilmek için arkasını döndü, ama geldiği tünel yoktu... Hazır geri dönmüşken, yukarı kaldırdı başını. İçine girdiği şey öylesine muazzam bir yarım küreydi ki, yanında durduğu yüzeyin kavisli olduğu belli olmuyordu. Dimdik yükselen, uçsuz bucaksız gri bir duvardı bu sanki. Ancak işte başının üstünde onlarca kilometre bir duvar olarak yükseldikten sonra kavisleniyor ve merkeze doğru ilerlemeye başlıyordu.

İnanılmaz büyüklükte bir yarım kürenin kenarındaydı.

"Sanki, dünyanın kabuğuna içerden bakmak gibi" diye düşündüm. Sonra, beyaz tabanlı kürenin duvarlarında kıpırdayan şeylerin ne olduğunu fark ettim birden: Monitörler!.. Milyonlarca değil, milyarlarca siyah beyaz monitör. Çoğu kapalıydı, ama diğerleri sanki film şeklinde çekilmiş birer FPS gösteriyordu. Hepsi birbirinden farklı, ama hepsi de sıkıcı FPS'ler. En yakınındaki hâlâ çalışan monitöre baktım, yürüyen birinin gözlerinden gördüğü şehri tanıyamadım. Onun altındaki monitöre baktım: İki tombul kol ve üstüne eğilmiş gülümseyen bir kadın vardı. Bir yandaki monitörde, bir monitörün görüntüsü ve beyaz bir pencereye klavyeden bir şeyler yazan iki el görünüyordu.

Milyonlar değil, milyarlarca da boş monitör vardı. Bazıları kapalıydı, belli ki bunların gösterebilecekleri bir şey kalmamıştı. Sahipleri ölmüş milyarlarca kapalı monitör.

Ne hissetmesi gerektiğini bilemeden elini uzatıp birkaç hayata dokundu "*ne kadar az insan, kendilerine verilenlerin değerini bilerek yaşıyor. Ne büyük bir potansiyel var ve ne kadar büyük bir ruh, akıl ve insanlık kaybı…*" diye söylendi.

Bakışlarını monitörlerden ayırabildiğinde yarı kürenin ortasında onu gördü. Bir kaide. Mantığı ve odanın boyutları gördüğü kaidenin aslında binlerce kilometre ötede olduğunu söylüyordu. Ama onu gördüğü anda, birden yanındaydı işte… Yarı kürenin tam merkezine gelmişti. Duvarlar belli belirsiz titreşen, sonsuza uzayan bir TV karıncalanması gibi gözüküyordu artık bu mesafeden…

Gözlerimi kaideden ayıramıyordum.

Bembeyaz zeminden çıkmış bir dikdörtgen prizma vardı önümde. Üstünde, tam ortasında da kırmızı bir düğme. Kaidenin yerle birleştiği noktaya bakıyorum, ama bir geçiş yok, sanki yerle bir bütün bir kalıbın uzantı kısmından çıkmış gibi.

Kalbim beynimde atmaya başlıyor. Bu noktaya geleceğini zaten görmemiş miydim? Hatırlayamıyorum. Sıradan hayatımı son 3 ayda cehenneme çeviren olaylar zinciri dünyayı yıkıma doğru götürürken, herkesi bu ana karşı uyarmaya çalışmıştım. Ama dinlemediler.

Bu noktaya geleceğini… Gerçekten görmüş müydü?

Kırmızı düğmeye uzattı elini. Birden, hayatı gözünün önünden film şeridi gibi geçmeye başladı. "Ah, insan ölürken böyle olmaz mıydı?" diye düşündü ama ölmüyordu işte, ayaktaydı. Kaidenin yanındaydı ve düğmeye elinin uzandığını hissediyordu. Neredeyse dokunacaktı. Ama bir yandan da bütün hayatı, o kadar eksiksiz bir şekilde oynuyordu ki! Hızlandırılmadan, gerçek zamanda… Biraz daha uzandı… O geceyi gördü, kızı gördü yanında, insanların alaycı ifadelerini ve canhıraş bir şekilde onları ikna çabasını… Biraz daha uzandı…

Hayatının film şeridi içinde bulunduğu o ana gelip durdu… Elinin düğmeye dokunduğu sahneye… Karşılıklı yerleştirilmiş iki aynaya birden bakmak gibiydi bu his, ama farklıydı. Binlerce kilometre ötedeki duvardaki bir monitöre baktığını fark etti. Bilinci aradaki mesafeyi yok saymış ve o monitördeki görüntüyü getirmişti gözünün önüne: Kendi hayatı. Kendi monitörüne, kendi hayatına baktığını anladı.

Ve düğmeye bastım.

O an, iki şey birden oldu: Milyarlarca insanın monitörleri aynı anda sonsuz bir an devam eden tek bir çıtırtıyla kapandı. Ve...

--BAŞLANGIÇ--
23 Kasım 2013 sabah 04:16'da kan ter içinde uyandım. Gördüğüm rüyanın etkisinde olduğumu sandım ilk önce... Yatak baştan sonra doğru dalgalanıyorken, bir yandan da tavan dönüyor gibiydi çünkü… Sersemlemiş miydi? Hala rüya mı görüyordu?

Gerçekten sallanıyordu yatak! "*Deprem!*" diyebildim sadece.

Yıllardır beklenen büyük İstanbul depremi başlamıştı.

(*13. Dalga, sizlerin ve benim keyiflerimize keder bir şekilde, belki devam edecek, belki etmeyecek…*)

Bakışlarını monitörlerden ayırabildiğinde yarı kürenin ortasında onu gördü. Bir kaide. Mantığı ve odanın boyutları gördüğü kaidenin aslında binlerce kilometre ötede olduğunu söylüyordu.



Posta İdaresi

"Eskiden de böyle mektuplar yazardım ben; o zamanlar kalem iktidarın sahibiydi, tahtı da kâğıttı hâlâ."

Üşümeyi hiç sevmezdim küçükken. Yaz çocuğuydum, güneşle birlikte ben de gülerdim. Mutluluktan ilk ağlayışım bile bundan on dört yıl önce, artık daha az üşüyeceğimi öğrendiğimde olmuştu. Hiç aklına gelir miydi? Bundan iki kış önce, üşümeyi öğrendim ben.

Geçtiğimiz ayın ortasında, onca derdin arasında o kadar güzel bir şey geldi ki başıma, soğuk dahil hiçbir şey bozamadı moralimi. Başka hiç mektup gelmeseydi, ya da bir daha Posta İdaresi'ne yazamayacak olsaydım bile sanıyorum gam yemezdim. Ama çok şükür sizler buradasınız, ben de izninizle bir kez daha *cevab* vermeye geldim.

SIK SIK GÜNCELLENEN HABER SİTESİ

Selam Oyungezer Ailesi? Nasılsınız? İyisinizdir umarım. Bu yazıyı çeşitli sebeplerden dolayı yazdım ancak öncelikle Eren Abi seni tebrik ediyorum, böyle zor bir işi üstlendiğinden dolayı da bol bol şans diliyorum ve lafı uzatmadan konuya giriyorum.

Biz iyiyiz Güney Ailesi, siz nasılsınız inşallah? İnsanoğlu taş misali; yuvarlanıp gidiyoruz işte. Arada bir eşek kadar adamlar olarak beş kişi birden bakkala gitme bahanesiyle ofisten kaçıp Avatar'ı izlemeye gidiyoruz. Sonra Serpil (nasıl olduysa) bunu öğreniyor ve bizi sıraya dizip tek ayak üzerinde yazı yazdırıyor. Böyle geçip gidiyor hayat, heyhat.

1. Donanım Haber'deki tartışmanın büyük bir bölümünü okudum. Tuğbek Abi serinkanlılığını koruduğun için, seviyeli yazdığın için, elinden geldiğince tarafsız olduğun için gözümdeki yerin iyice yükseldi. İnşallah iki dergi de kalitesini artırır ve birbirine rakip iki dergi değil de kardeş iki dergi olurlar. Türkiye'de oyun oynayanlara karışan, ahkâm kesen, hayatlarını beğenmeyen, küçük gören o kadar insan var ki... Bu yüzden oyun dergilerinin bu toplumu bilgilendirmesi şart. Bu iş de tabii ki de sizin gibi insanlara düşüyor.

Donanım Haber'deki başlığı okurken tuhaf bir keyif aldım ben. Tuhaftı, çünkü sebebi ne kendi kendini rezil eden insanlar görmekti ne de Oyungezer'e gelen övgüleri okumak. Beni en çok okurların farkındalığını açıkça görebilmek sevindirdi. Tartışmanın odak noktası iş ahlâkı olmasına rağmen, kendi adıma oradan çıkarttığım asıl ders okurların hiçbir zaman hafife almamak oldu.

Açıkçası şu an bir oyun dergisinin daha kapanmasını ne biz isteriz, ne de bu durumdan biz dâhil kimse fayda sağlar. Ancak ülkemizdeki oyun sektörüne faydadan çok zarar getiren bazı insanlar, yaptıkları hataları telafi etmek yerine ticari kaygıların ötesinde bir kin duygusu eşliğinde üzerini yeni hatalarla örtmeye devam ederken, kardeşlik adına elimizden fazla bir şey gelmiyor ne yazık ki. Kaldı ki kendileriyle satış rakamları haricinde bir konuda rekabet *edemiyor* olmak zaten yeterince üzücü.

2. Yav n'olur şu derginin ayın 6'sında çıkma döngüsünü 1'e çekin de ne zaman elimize geçeceğini bilelim.

Bu konuda böyle neon ışıklı bir açıklama tabelası yaptırsak aslında, hayat bayram olsa. Ama çalışmalarımız sürüyor, eğer yılbaşı nedeniyle gecikmediysek bu satırları ayın üçü gibi okuyor olma ihtimaliniz gayet yüksek *(Biz belki bazen erken de çıkabiliriz -Serp.).*

3. Eski derginizin neredeyse her sayısı elimde var. Kısmen o dergiyle büyüdüm ben. Hatırlarım da yaklaşık 3 sayı Diablo 2 rehberi hazırlardınız. Dönüp dönüp bakardık. Seneler sonra bile sıkıştığımızda sizin rehberinize bakma ihtiyacı hissederdik ve bu rehber her seferinde olmasa bile çoğunlukla sorunlarımıza çözüm olurdu.

Ben de çok dergi eskitmiştim bu yüzden. Sürekli çıkarıp bakmaktan haşat olmuştu garibanlar, bilsem iki tane alırdım (gerçi o zamanlar dergiyi babama aldırdığıma göre bu pek iyi bir fikir olmayabilirdi).

Bu konu aklıma Dungeon Siege 2'yi yükledikten sonra geldi. Oyunla ilgili rehberi elime geçirince anladım bu rehberin değerini. Eser Abi çok kaliteli bir oyuncu. Çok güzel rehberler hazırlıyor. Ben de diyorum ki keşke daha fazla oyun için daha fazla sayfada rehber hazırlasanız. Dragon Age'in rehberine bakınca çok fazla bir bilgi sunmuyor. Mesela derginin sayfa sayısı artırılsa ve Dragon Age daha fazla sayfada incelense yanına da bir iki sayfalık Torchlight eklense muhteşem olur bence. Sayfa sayısı artmıyorsa bazı gereksiz bölümler çıkarılabilir elbette oyun canavarı için.

Dragon Age için kitapçık bassak yeridir zaten. Şimdi tahmin edebileceğin üzere ha deyince sayfa sayısını artıramıyoruz ne yazık ki. Yeterli imkânımız olsa bile kafamıza göre üç dört sayfa eklememiz mümkün değil, ancak 16'şar sayfalık formalar şeklinde artırabiliyoruz. Diğer önerin için de şöyle bir soru çıkıyor karşımıza: Kime göre, neye göre gereksiz?

Teşekkür ederim lütfen yazım yayınlanmasa bile yazdıklarımı dikkate alın. Kalitenizi artırmanız dileğiyle, başarılar.

Ali Ekrem GÜNEY

"Şu ana kadar sadece oyun oynardım ancak sizin Infinity Ward'da çalışan Sami Onur ile sohbetinizi okuduktan sonra bu işin böyle gitmeyeceğini, programlama, dizayn gibi konularda bir becerimin olması gerektiğini anladım."



Gezenti'de ödül olarak bunu mu verseydik acaba?



Fear leads to anger, anger leads to hate derken bir de bakmışsınız Dark Side Büyükşehir Belediyesi! (Çizim için Estetica'ya teşekkürler.)

Biz teşekkür ederiz, tüm Güney ailesinin geçmiş yılbaşısını kutlarız.

İŞ DIŞINDA KONUŞMAYALIM LÜTFEN :|

Merhaba Erenim,
Ya şimdi çok laubali bir başlangıç oldu, farkındayım ama ben sevdiklerime "-im" eki takmayı seven biriyim. "Benim" diyerek o kişileri sahiplenmişim gibi görünüyor olabilirim ama düşüncem "bu insan da benim hayatımda farklı bir renk, ne güzel" sevincinden ibaret. Sen de sonuna "-im" eki takarak seslendiklerimdensin, ne güzel.
Benim de bazen bazı isimlerin sonuna "-cim" ekleyesim geliyor ama yanlış anlaşılmaktan çekindiğim için yutuyorum o kısmını. Mesela şimdi bana Erenim demenden rahatsız olabilecek en az iki kişi bulabilirim ki bunlardan en az birini tanıyorsun. Ben de onun yerine "-can" ekliyorum, Aslıcan oluyor. Ama Can'a ekleyince de Cancan oluyor, olmuyor. Tenten gibi adamsın vallahi Can, aklıma gelmişken söyleyeyim.

Konuyu dağıttım sanki, toparlayayım.
Hay aklınla bin kunduz.

Zaten karışır aklım bir şeyler yazarken, her dala konarım. Eskiden de böyle mektuplar yazardım ben; o zamanlar kalem iktidarın sahibiydi, tahtı da kâğıttı hâlâ. Konudan konuya sıçrar, kâğıt üzerinde kelimelerden legolar yapardım. Şimdi elektrik olmayınca mektup gönderemez olduk, bu da acınası bir durum cidden.
Daha da kötüsü ne biliyor musun? Gönderemiyor değiliz, göndermiyoruz. Hâlbuki PTT'ye verdiniz mi mektubu, komik bir ücret karşılığında dünyanın her yerine bir hafta on gün içinde (denenmiştir) ulaşıyor. Aciliyeti yoksa eğer yazacaklarınızın, ister ailenize gönderin ister sevdiğinize, siz de bir deneyin. Geçtiğimiz ayki zahmete katlanan kimse de olmadı zaten, ühü.


Altair de şaşırmış.

Hemen sorularıma geçeyim;
1- Çoğu oyunun filmi çekiliyor, çoğu filmin oyunu yapılıyor, bu kısır döngü sürüp gidiyor. Sence bu kadar film-oyun eseri arasında en iyisi hangisiydi?
Her ikisi de çoğunlukla popüler bir eseri biraz daha *sağmak* amacı taşıdığından, ortaya nadiren orijinaline yakışır bir ürün çıkıyor ne yazık ki. O yüzden onun yerine oyun temalı filmlerden bir tane söyleyeyim; sanırım WarGames'i sevmiştim en çok. İzlerken aldığım gaz, akabinde öğrenme yetisine sahip basit bir Tic-Tac-Toe oyunu yapmamı sağlamıştı. Filmin sloganı da hayli ilginçtir: "*The only winning move is not to play.*"

2- Öyle bir oyun öner ki bana, müziklerini dinlemekten oyunu oynayamaz hale geleyim. Bunu Outlaws başarmıştı benim için, taa 10 sene evvel.
Braid ve Machinarium'u önererek bir taşla iki kuş vurmayı hedefliyorum.

3- Oyungezer'in Facebook'taki hayran sayfası 3500 kişiyi geçmişti ben bu maili sana atarken. Gezenti'ye gönderilemeyen fotoğrafları orada yayınlıyoruz, bence güçlü bir rakip gerekiyordu Gezenti'nin karşısına. Ha!
Şimdi burada duygu sömürüsü mü yapsam, yoksa aslan mı kesilsem bilemedim. Ama oraya gönderilen bazı resimlerin önceden Gezenti'ye de geldiğini belirtmek isterim Sayın Bingöl (bir aslan miyav dedi).

4- Rammstein konser verecekmiş diyorlar İstanbul'da. Sence medya bu olayı abartır mı? Huzur içinde gelip konseri dinleyip gitmek ne kadar büyük bir hayal?
Pi'yi 3,1415926535897932 aldığımızda bile Rammstein ve huzur kelimelerinin bir araya gelme ihtimalini ihmal ediyoruz.

Not: Vallahi göründüğümün yarısı kadar bile nostaljik biri değilim. Valla!
Korkarım ben de mektubunun yarısını ancak hak ettiğinin yarısı kadar cevaplayabildim Aslı.


Uwe Boll, Grim Fandango'nun filmini yaparsa...

Trivia: Oyungezer'in İstanbul buluşmasından önce İzmir buluşmasına katıldın, bence bu noktada İzmir'in güzel manzaralarının etkisi büyüktü. Di mi? (İstanbulluları Eren'e karşı kışkırtmak? Nihahah.)
Ya gittim gördüm işte. Böyle çevresi yeşilmiş, insanları sıcakmış, kızları güzelmiş falan, yok öyle bişi. Bir daha da gidersem iki olsun. Ayrıca kırk yıllık ay çekirdeğini çiğdem yaptınız ya, alacağınız olsun!

Trivia 2: Ama bütün güzel organizasyonlar da İstanbul'da oluyor, bu da İstanbul'un intikamı olsa gerek (Bkz. Rammstein geliyormuş).
2010 Avrupa Kültür Başkenti'yiz, n'aber? Diyerek çocukça bir yarışa girebilirim seninle. Çocukları pek sevmesem de çocukluğu seviyorum zira.

Trivia 3: Dergiyi sıcak sütlü kahve eş-


Birinin yine çenesi düşmüş.

Diyor Ki... Hellboy

Mehmet'in savaş oyunları dosya konusunda, Call of Juarez 2'deki Anlam Arayışları'nda üzerinden geçtiği ve bizim de oyunlarda rahatça gözlemleyebileceğimiz gibi artık "bizim" sektör de uyutma, uyuşturma, manipüle etme işine girdi. Belki sizin, benim üzerimde fazla bir etkisi olmuyor ama Call of Duty'nin Amerika'daki ortalama bir gencin milliyetçi duyguları üzerinde nasıl bir etkiye sahip olabileceğini düşünün. Eğer bizde de ırkçılığı, şovenizmi körükleyecek oyunlar yapılmıyorsa sadece ama sadece imkân olmadığı için. Bir gün, Türkiye'deki farklı etnik ya da dini gruplara katliamlar yapabildiğimiz bir oyun çıkarırsak gerçekten oturup "bu sadece oyun" diyebilecek miyiz? Öyleyse propaganda filmlerine sadece sinema, gerici TV kanallarının dandik dini programlarına sadece dizi, "yaftalayan" gazete sayfalarına da sadece kâğıttan ibaret demeliyiz. Yok, içeriğe bakıyorsak, bilgisayar oyunlarını da küresel gericiliğin yeni ve en güçlü silahlarından biri olarak değerlendirmek zorundayız.

Zahmet veriyoruz!

Veriyoruz, hem de bundan hiç utanmıyoruz. Peki nedir bu "zahmet"? Normal şartlar altında yapmanız beklenmeyen birtakım uğraşlardır. Bir deney olabilir, bir proje ya da teslim tarihi olmayan bir ödev. Her ay buradan bir zahmet vereceğiz size. Ardından bize geri dönüş yapan okurlarımız arasından biri, yaptığımız değerlendirmeler sonucunda o zahmetle ilgili ve her ay değişen sürpriz bir hediye kazanacak.

Bu ay sizlere şu zahmeti veriyoruz: Edebiyat öğretmeninizle fantastik edebiyat üzerine tartışın! Ona neler düşündüğünü sorun, kendi düşüncelerinizi paylaşın. Ardından bu tartışmanın içeriğini ve yorumlarınızı yazıp bize gönderin. Ben lisedeyken hocama (Mehmet Ali Yüncüoğlu'na saygılar) görüşlerini sormuş ve yaklaşık olarak şöyle bir cevap almıştım mesela: "Bu dünya zaten yalan, bir de yalanın yalanına ihtiyacımız yok." Önceki aya ait zahmetin de hâlâ geçerli olduğunu hatırlatalım. Sürpriz hediye diyorum, göndereceğiz diyorum, bir tepki verin! (Ve tribünler ayağa kalkar.)



liğinde okumak bir tek bana mı huzur verici geliyor?
Kıtırlı domates çorbası sayılır mı?

Tüm Oyungezer yayın ekibine bu güzel dergi için teşekkür ederek, okurlara da içten bir selam yollayarak mektubu sonlandırayım.

Aslı Bingöl

Fiyuv, bir an hiç bitmeyecek sandım.

OYUN TEKNOLOJİLERİ

Merhaba Oyungezer Ailesi, merhaba Mehmet Abi.
Merhaba Rumed, hoş geldin.

Öncelikle sizi canı gönülden selamlıyor ve yılbaşınızı kutluyorum. Nasılsınız, iyi misiniz? Size bir iki konuda danışmak istiyorum. Ben 9. sınıf öğrencisiyim ve oyundan başka hiçbir şey beni eğlendirmiyor. Bu sektöre girmek için can atıyorum ancak malumunuz Türkiye şartları buna izin vermiyor. Şu ana kadar sadece oyun oynardım ancak sizin Infinity Ward'da çalışan Sami Onur ile sohbetinizi okuduktan sonra bu işin böyle gitmeyeceğini, programlama, dizayn gibi konularda bir becerimin olması gerektiğini anladım. Size sorum şu ki kendime nasıl bir yol çizmeliyim, ne yapmalıyım ki bu sektöre rahat bir şekilde girebileyim? Benim yaşımdaki biri için hangi kaynakları, programları, vs. önerirsiniz?
Sana yeryüzündeki bütün kaynaklar ve programlardan önce önerebileceğim tek bir şey varsa o da yabancı dilini, ki günümüz koşullarında İngilizce oluyor bu, mutlaka geliştirmen olacaktır. Öğrenmek istediğin şey ne olursa olsun Türkçe kaynak bulmak konusunda her zaman sıkıntı yaşayabilirsin, internet üzerinde bile. Şu an bu nedenle ablamdan başlayıp bütün öğretmenlerime kadar nasıl dua ediyorum bilemezsin.

Nasıl bir yol çizeceğin ise biraz da senin ilgi alanlarına bağlı. Tek başına oyun yapabilmek istiyorsan programlama bilmen şart, ama oyun sektöründe çalışabilmen için değil. Yine de eğer bu sektörde bir gelecek hayal ediyorsan, oyun yapımının her alanında kendini ne kadar geliştirirsen ileride o kadar kıymetli bir eleman olursun. Neyin nasıl işlediğini bilmek, oynadığımız oyunları

Gezenti nedir?

Şunu fark ettik bu ay; dergiyi yeni almaya başlayanlar Gezenti'nin ne olduğunu bilmiyormuş meğer. Özetle dergiyi evden çıkartmanızı, gezdirmenizi, yerinde duramayışını belgelemenizi istiyoruz. Kapın Oyungezer'i, bilumum enteresan yer ve pozisyonda fantastik fotoğraflar çekerek bize gönderin. Ne kadar fantastik olacağı, bizi etkilemeyi başardığı sürece sizin hayal gücünüzle sınırlı. Fotoğrafı köpeğinizle mi çektireceksiniz yoksa acâibü'l-mahlukâtla mı orası size kalmış.

Betalardan, kopya oyunlardan gına mı geldi?
Mektuplarınız için adresimiz,
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Konuşmadığınız her an, sükût altın demektir!

Gezenti — Onur Koca



Gezenti'ye bu ay üç adet resim geldi ki geçtiğimiz ayın ardından oldukça iyi (3 > 0) bir rakamdı bu. Yurt odasındaki dağınık masasının fotoğrafını gönderen Anton Semchenko'ya, Left4Dead 2'nin parmaklarını Joker'in gözüne sokan Can Kumru'ya ve "BU SEFER OLACAK İNANIYORUM" diyen Onur Koca'ya teşekkürler. Kazanan burun farkıyla Onur oluyor ve hediyesi Jedbang'den geliyor, tabii adresini iletirse.

yapımcı gözüyle görebilmek önemli. Tabii bu sırada oyuncu gözünü de kaybetmemek gerek.

Kaynak veya program olarak belirli bir isim vermek istemiyorum açıkçası. Ama "benim yaşımdaki biri için" diye bir şey yok, ondan emin olabilirsin. Ben programlama öğrenmeye on yaşında başlamıştım mesela (yedi yaşından beri metalciyim demek gibi oldu ya bu da, neyse).

ODTÜ'de Oyun Teknolojileri adında bir yüksek lisans bölümü açılmış. Sizce bu bölüme hangi üniversite bölümünü okuduktan sonra girmeliyim? Bilgisayar programcıları bu ülkede ekmek yiyemiyor bildiğiniz gibi. Gerek yurtdışında gerekse Türkiye'de bu sektöre hangi akademik etiketle girmeliyim?

Şu an en mantıklı seçim bilgisayar veya matematik mühendisliği gibi dursa da, tamamen alakasız bir bölüm olmadığı sürece üniversitede ne okuduğun fazla önemli değil. Her şeyden önce tinyurl.com/oyuntek adresine girip Oyun Teknolojileri bölümündeki derslerin içeriklerine bir bakmanı öneririm. Yalnız programcıların bu ülkede ekmek yiyemediklerini nereden çıkardın bilmiyorum ama işini iyi yapanlar gayet de güzel yiyor hani.

Bu benim için çok önemli ama dergide yayınlamasanız, cevaplarsanız da yeter, şimdiden teşekkürler. Sağlıcakla kalın, dikkat bu soğuk günlerde üşütmeyin, size ihtiyacımız var (imla hatalarım varsa affola).

Rumed İmrak – Mardin

Mektubu ikinci kez gönderdiğinde ilkinden daha fazla yazım hatası yapmayı nasıl başardığını anlamakla beraber, iyi şanslar diliyorum Rumed. Hangi akademik alanda eğitim alırsan al, önemli olanın kendi kendini eğitmek olduğunu unutmaman dileğiyle. Mardin'e selamlar!

ADAŞ

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi ve Eren, herkesi selamlıyorum buradan;

Daha önce hiç kendim haricinde kendi ismimdeki birine doğrudan hitap etmedim, biliyor musun? O yüzden bir ilk olacak bu: Merhaba Eren! (Hakikaten garip oluyormuş.)

Aslında soru sormak gibi bir amacım yok, sadece bir hoş geldin diyeyim ve naçizane fikirlerimi belirteyim diye bir mektup göndermek amacım ama, adet yerini bulsun, bir iki de soru sorayım hazır yazmışken;

1- World in Conflict'le ilgili herhangi yeni bir şey var mı? Yeni bir eklenti olur, oyun olur, tadı damağımda kaldı kendisinin...

Yapımcı firma (Massive Entertainment) el değiştirdikten sonra Soviet Assault'un PC sürümünü ancak çıkartabildi, ardından konsollara bulaşmadan köşesine çekildi. Aslında aktif olarak çalışmaya devam ediyorlar fakat artık Ubisoft'a bağlı oldukları için EndWar 2'ye öncelik vermeleri daha muhtemel görünüyor. Denemişliğim yok ama WiC mod desteği de sağlıyor; eğer denemediysen bir süre oyuncular tarafından hazırlanan içeriklerle idare edebilirsin.

2- Mehmet Posta İdaresi'ni bıraktıktan sonra kimin devralacağını nasıl belirlediniz? Ya da atılıp "ben yazarım" mı dedin?

Atılım kısmı doğru ama sandığın gibi değil. "Leap of faith" yaptık, samanlığı bir tek ben tutturabildim.

3- Son zamanlarda -özellikle Dragon Age'in çıkışıyla birlikte- iyice artan şu tamamlanmış oyunun içeriğinin kırpılıp DLC'ler yoluyla ekstra para kazanmak için azar azar verilmesi konusunda ne düşünüyorsun? Korsanı önlemek adına teşvik edici bir yöntem olabileceği düşünülebilse bile sana da oyun şirketleri ekstradan birkaç dolar kazanmak için bunu abartıyorlarmış gibi gelmiyor mu? Sanki biraz ayarı kaçıyor bu işin.

Normal şartlar altında indirilebilir içeriklerin temel amacının oyunların ömrünü uzatmak olması gerekiyor. Fakat dediğin gibi insanlar işin kolayını bulmuş, oyunları kırpıp DLC olarak dağıtıyor artık. Üzerine bir de DLC adı altında aslında hâlihazırda oyunun içerisinde bulunan bir bölüm veya özelliği aktif hale getiren "anahtar" satışı var ki o daha fena. Düşünsene, daha önceden satın aldığın, elinde olan bir şeyi kullanabilmek için gidip tekrar para ödüyorsun. Cebimizden çıkan o ekstra birkaç dolar bizi fakir yapmıyor ama adamlar bizden topladıklarıyla köşeyi dönüyor. Gerçi zaman zaman dağıtımcı firmalarla yapımcılar bu konuda anlaşmazlığa da düşüyorlar ama para kimin elindeyse düdüğü de onlar çalıyor sonuçta.

4- Yazın fırsat olursa yeni ofiste ziyaret etmek istiyorum sizi mümkünse. Sanırım en iyi zaman derginin çıktığı günler olacaktır meşgul olunmaması dolayısıyla. Fakat o sıralarda ofiste birilerini bulmak mümkün olur mu, yoksa herkes kaçıp gitmiş mi olur ofisten?

İşlerimiz artık dergiyle kısıtlı olmadığından ofisin boş kaldığı pek görülmüş şey değil. Ama daha çok oyungezeri bir arada görmek istiyorsanız, en azından önceden bir arayıp "Gelmiyim oraya!" demeniz önerilir.

Öhm, sanırım çok uzattım, bitireyim artık. İkinci yılımızı da kutlayayım unutmadan ve ilgili sayıdaki tiraj artışını da tebrik edeyim. Hepinize yaptığınız işe ve biz okurlara olan saygınızdan ve özverinizden dolayı, bu güzel dergiyi çıkarttığınız için teşekkür ediyorum (İlet bunu ofistekilere =).

Ofistekiler! Dı adıız! Dı adıız! (Jin aksanıyla söylenecek.)

Not: Bu ilk mektubum olduğu için Word'de yazıp mail'a iliştirmek mi gerek yoksa böyle de oluyor mu bilemedim, kusura bakmazsın artık (10 yıldır okuduğun dergiye mektup atmamak da ayrı bir ayıpmış bu arada eheh).

Eren Aybirdi

Bütün yazıyı resim içerisine gömmek gibi bir eşek şakası yapmadığınız sürece ne şekilde gönderdiğinizin pek bir önemi yok. Dilerseniz eski usul mektup olarak bile gönderebilirsiniz. (Bakınız geçtiğimiz ayın zahmeti.)

"Bu aylık da bize ayrılan yerin sonu" dedikleri yer burasıymış meğer. Ama bitti işte ve yine sığdıramadık her şeyi içine. Mektuplarını bizden esirgemeyen Burak Alış, Deniz Çınar Akçay ve Mehmet Alim Can'a da bizi yalnız bırakmadıkları için teşekkürler. Yeni yılın hepimize güneş gibi bir gülümseme getirmesi dileğiyle.

-Eren Okka

Biterken çalıyordu: Telefon (Valla bitti yazı, gönderiyorum şimdi!)

Diyor Ki... Utku "MrClown" Çakır

...Özellikle de yapmacıklık konusu çok canımı sıkıyor. En basit örnek, daha geçen günlerde başıma geldi. Edebiyat sınavındayız efendim. Millet çılgınlar gibi kopya çekiyor, ben de yazarlar konusunda çekiyorum. 2 yıldan beri aynı sınıfta olmamıza rağmen tek kelime bile etmediğimiz bir kişi "Kanki, n'aptın Tevfik Fikret'in eserini?" dedi. Yahu ne kankisi? (Ki en tiksindiğim kelimedir.) Bir kelime etmemişsin benimle, şimdi mi aklına geldim? İki dakikada kankin mi oldum? Ben sana şimdi cevabı söylesem, yine aynı olmayacak mıyız? Olacağız elbette, değişen bir şey olmayacak. Anca sıkışınca ararsın beni. Ama yine de dayanamadım, dedim "Şermin"i. Ha ne oldu, kankilik orada bitti tabii ki.



Yapılan bir araştırmaya göre en çok söylediğimiz yalan şuymuş: "İyiyim."

"Türkiye'de oyun oynayanlara karışan, ahkâm kesen, hayatlarını beğenmeyen, küçük gören o kadar insan var ki... Bu yüzden oyun dergilerinin bu toplumu bilgilendirmesi şart. Bu iş de tabii ki de sizin gibi insanlara düşüyor."



Heavy Rain'e yalnızca iki ay kaldı.

İdaresiz

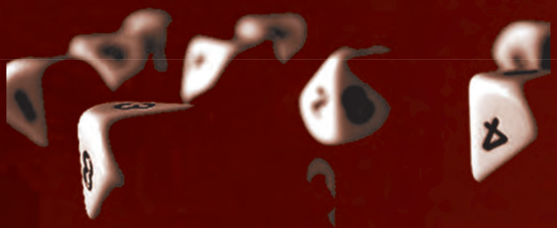
Yıkıldım ya derginin en beğendiğim bölümlerinden biri olan "neler oluyor burada?" kaldırılmış lütfen kaldırmayalım onu. O fotograf orda yalnız olmamış yanına altına saçma sapan yorumlar yapabileceğimiz bir resim gerek.
Ahmet Melih Soyaker

Cevab veriyorum... Veriyorum... I-ıh, veremedim. Saçma sapan yorumlar yapma hakkını elinden aldığım için üzgünüm Melih.



Karanlık bir Oda







"Havada kar kokusu var, çocuklara dikkat. Odada kan lekesi var, hediyelere dikkat." *Çocuk tekerlemesi*

CAN *"HİKAYECİ"* SUNGUR

Cumartesi sabahı uyandığında ilk dikkatini çeken, dışarıdan gelen ışığın normalden daha donuk görünmesi oldu. Hızla üzerine bir şeyler alıp cama gitti ve pervazın bembeyaz olduğunu gördü. Camı açtı, pervazda biriken karlardan bir avuç alıp sıktı.

Pencereden gördüğü kadarıyla kasaba, kendi evinin önü hariç kar altındaydı. Liman tarafında, üç katlı taş bir binada oturuyordu, alt katında kimi zaman gemilere iş yetiştirmek için günlerce aralıksız çalışan bir demirci, üst katında ise ölülerle konuştuğunu iddia eden genç bir kız yaşıyordu. Geceleri üst kattan gelen ayin sesleri ve alt kattan gelen atölye sesleri arasında uyumak, düşündüğünüzün aksine, oldukça huzur verici bir şeydi. Bütün kötü ruhlar genç kızla uğraşıyordu, hiçbir peri ve cin işlenmiş demire yanaşmazdı. Batıl inançlara sahip birisi için son durakta yaşıyordu.

Kısa bir süre sonra giyinmiş kuşanmış, zırhı ve silahları üzerinde merdivenlerden indi. Demirci yine bütün gece çalışmıştı, yüzü kir pas içinde kapının önünde durmuş, tütün içiyordu. Başıyla selam verip yanına yaklaştı. "Bütün gece ocağın başında çalışıp" diye söze girdi, "bir de ciğerlerine kara, zehirli bir duman çekmekten ne anlıyorsun bilmiyorum." Demirci sigarasının nefesini vermeden, tutuk bir sesle cevap verdi. "Ya sen, her yıl, ilk karın yağdığı gün" sigaradan nefesini verip devam etti "sabahın köründe saçma inançlarının peşinden koşmaktan ne anlıyorsun?" Ayağa kalkıp üzerini düzeltti, kılıcına dokunarak "Bu kasabanın insanlarını ikinci bir felaketten koruyacağıma yemin ettim, sen bunu anlamak zorunda değilsin" dedi. Hızla sırtını dönüp, sokaktan uzaklaşmak için yürüdü.

Köşeyi döndükten sonra, demir ocağının sıcaklığından uzak sokaklarda botları kara gömülerek, ayaklarının altında taze karın gıcırtısı ile yürümeye başladı. Bu soğuk hafta sonu sabahında, insanlar yeni yeni uyanıyor, birkaç afacan şimdiden karların üzerinde koşturuyordu. Bu sokaklardan geçerek, kasabanın arkasında yükselen tepeye doğru ilerledi. Buluştuklarında söylemek istediklerini nasıl söylemeliydi?

Yirmi yıl kadar önce bir sabah evlerinde buldukları hediye kutusu, kardeşini bambaşka bir şeye dönüştürmeye başladığında, korkuyla ve öfkeyle kendisini dinleyen bütün tanrılara yakarmış ve kardeşini koruyacağına yemin etmişti. Şöminenin alevleri içinde beliren, altın sarısı, güzel bir kadın ona ateşi ve demiri kullanmasını işaret etmiş, kardeşini işleyen kötü büyünün etkisinden kurtarmıştı ama… Bazı şeyler için çok geçti. Kardeşi çekilen karla birlikte evden kaçıp, annesi ve babasını kedere boğduktan çok yıllar sonra, Çingene bir kadın ona, kardeşinin zalim periler alemi ile gerçek dünya arasında sıkıştığını, mevsimlere göre değişen bir varlık olacakken, ruhunun kar kaldığını anlatmıştı.

Bir süre sonra, her yıl birkaç defa ziyaret ettiği o dar patikanın izini buldu. Kısa süre önce iki minik ayak izi, kara çok gömülmeden geçmişti buradan. Ayak izlerini yine gördüğü için tanrılara şükretti. Şehrin çatılarını en iyi görebileceği noktaya doğru ilerlemeye başladı.

Tepenin ucuna yaklaştığında, sabah güneşinde usulca kasabayı izleyen küçücük figürü gördü. Bacalarından ağır ağır dumanı yükselen o evlere, limanda demirlemiş, direkleri karlarla kaplı gemilere, sokaklarda koşturan çocuklara nasıl dikkatle ve gözünü ayırmadan baktığını görmek, yüreğini eziyordu. Bir süre yanında bekledi, bir şey demeden.

"Günaydın" dedi küçük kız.
"Günaydın" dedi büyük adam.

Kafasını kaldırıp, adama baktı. Altı yedi yaşlarında, sanki bir ressamın elinden çıkmış gibi duran bir kız çocuğuydu. Saçları mavi ve beyazın açık renklerinde, gözleri bembeyaz, cildi bembeyazdı. Büyülü, porselen bir bebek gibi güzeldi yüzü. Burnunun ucu kızarmış, alnına düşen saçlarının ucu buz tutmuştu. Sakin, hissiz, küçük bir sesle"Geldiğin için teşekkür ederim" dedi. Her seferinde bunu söylerdi.





"Teşekkür etmene gerek yok" dedi adam. Her seferinde bunu söylerdi.

"Bütün akşam buradaydım, şehri izledim." Küçük eliyle kasabada bir noktayı işaret etti. "Liman tarafında, saat kulesinin üç bina yanındaki çatıya kondu. Ekmek fırınının karşısındaki apartman." Adam kaşlarını çattı ve küçük kızın anlattığı çatıya baktı. Hangi ev olduğunu anlamıştı, acele etmesi gerekiyordu. O evde yaşayan ailenin altı yaşlarında bir çocuğu olmalıydı.

Adam öksürüp, kısa bir nefes aldıktan sonra söze girdi. "Nova, her seferinde bunu söylüyorum ve her seferinde bana aynı cevabı veriyorsun. Ama yıllar geçtikçe, seni tek başına bırakmak düşüncesine alışamıyorum." Duraksadı. "Hayır, aslında yıllar geçtikçe aksini düşünmeye başladım. Ne olur, gel, benimle yaşa, sana evimin nerede olduğunu anlattım. Demir ocağı binanın ön cephesinde, benim evimi sadece ılık tutuyor, rahatsız olmazsın."

Küçük kız yüzünü çevirip yere baktı, "Peki ya kar kalktığında Sworn? Peki ya kış geçip, yerini ilkbahara bıraktığında?" dedi. Duraksadı, nefesini verdi. Küçücük nefesi, havada hiç buhar bırakmadan kış havasına karışıp dağıldı. "Biliyorsun ki kıştan ayrılamam. Ama başkalarının da benim durumuma düşmelerini engelleyebilirim. Nazik davetin için çok teşekkür ederim, ama acelen etmen gerekiyor."

Adam mutsuzluk ve öfkeyle başını eğdi, çizmelerini sarmalayan kara baktı. Asla yeterince zamanı olmuyordu. "Pekâla" dedi. "Yine de içimdekileri söylemeden edemedim. Gelecek yıl tekrar görüşürüz." Sonra cebinden minik, demirden dökülerek yapılmış, kare bir madalyon çıkarıp uzattı. Küçük kız yüzünü ona döndü, yerden bir avuç kar alıp avucuna bıraktı ve madalyonu alırken gülümsedi. "Çok teşekkür ederim" dedi. Sonra sırtını döndü ve şehri izlemeye devam etti. Adam epe aşağı hızla yürürken kardeşinin yıllardır asla büyümemesine hala alışamadığını fark ediyordu.

Kardeşinin tarif ettiği eve vardı. Binanın kapısı kilitli değildi, aralayıp usulca içeri girdi. Hızla üçüncü kata çıktı, burada yaşayan ailenin evinin kapısına sertçe vurdu. Seslendi, tekrar vurdu ve tekrar vurdu. Artık şüphesi yoktu. Kılıcını çekip, kapının kilidine sert bir tekme vurdu. Sonra bir tekme daha. Kapı çatırdayarak yol verdi, bir omuzla tümüyle açıp, içeriye girdi. Orta yaşlarda bir kadın ve bir adam, masanın başında uyuyorlardı. Önlerinde süt ve kurabiyeler vardı. Yaklaşıp kurabiyelere baktı. Birer tane yemişlerdi. Kalan kurabiyeleri alıp, sütün içine döktü. Kurabiyeler köpürerek dağılmaya başladılar. Asık bir suratla "Güneşin ve ateşin hanımı, küllerinle kullarını koru" diye hafifçe mırıldandı. Biraz sonra yapması gereken şeye de hala alışamamıştı.

Odasına girdiğinde, küçük oğlan çocuğu elinde hediye kutusu ile yere serilmiş haldeydi. Hediye paketinin kurdelesi ellerini ve kollarına dolanmış, kapağı hafifçe aralanmıştı. Oğlanın kolları ve yüzü yer yer morarmış, damarları deri üstünde belli olur hale gelmişti. Odada artık hatırladığı ve tanıdığı çürümüş yosun kokusu vardı.

Kılıcı elinde hazır, ayağı ile hafifçe oğlanı dürttü. Tepki vermediğini görünce biraz daha sert itti. Yine tepki yoktu. Diliyle dudaklarını ıslatarak çocuğun başına yakın bir yere geçti. Kılıcını havaya kaldırdı ve gözlerini kapayarak dua etmeye başladı ."Koruyan ve yok eden ateşin hanımı, buz cadısının ruhunu çaldığı bu küçük bedeni arındır. Onun masum ruhu canavarın besini oldu, ruhunu aramak için diğer varlıkları yok etmesine izin verme." Gözlerini açtığında yerdeki küçük vücutta iki küçük, sapsarı gözün kendisine baktığını gördü. Tüyleri diken diken, midesinde yuvarlanan taşlarla, ağır bir sesle "Hayır!" diye bağırıp kılıcını hızla indirdi.

Birkaç saat sonra evine döndüğünde, demirci kapılarını kapatmış, içerde ya uyumakta ya da dinlenmekteydi. Kapıların arkasından bile sokağa sızan sıcağın, vücudunu ısıtması için biraz bekledi. Beklerken, binalarının kapısı açıldı ve en üst katta yaşayan sessiz, siyah saçlı kız dışarı çıktı. Üzerinde kalın, uzun bir elbise ve yine kalın bir manto vardı. Elinde, sanki içinde bir sürü garip şey varmış gibi duran bir bez çanta vardı. Adam, çantanın sanki minik bebeklerle doluymuş gibi durduğunu düşündü. "Mutlu yıllar hanımefendi" dedi. Üst katında yaşayan bu garip genç kadına karşı her zaman kibardı.

Kadın, kibar bir sesle "Mutlu yıllar beyefendi" dedi. Adamın eldiveninde, zırhında ve çizmelerindeki lekelerin yağdan daha farklı bir şey olduğunu düşünüyordu. "Bu kasabada gerçekten çok garip insanlar var" diye düşünerek uzaklaştı.





SEVGİ VE DUYURU KUTUCUĞU

Arkadaşlar, siz bu satırları okurken biz, her ay gibi bu ay da masaüstü rol yapma etkinliğimiz olan 'Wizards of İstanbul' çerçevesinde buluşmuş, ilk kez RPG deneyen arkadaşları aramıza katmış, yeni insanlarla tanışmış, rol yapmış, zar atmış, kek yemiş, çay içmiş ve eğlenmiş olacağız.

Eğer bu satırları 9 Ocak 2010'dan önce okuyorsanız, belki siz de bize katılmak istersiniz? Google'ın gücüne inanın!

PIXEL







EL DREAMCAST'İ?

İşte bu haber bizi çok kıskandırdı, çok da heyecanlandırdı. Aylar süren çalışmaların sonunda bir Dreamcast hayranı (kendisine Bacteria diyor), koca Dreamcast'i alıp bir el konsoluna çevirdi! Aletin PSOne'daki gibi 5 inçlik ekranı var. Artı şekildeki dijitalpad'in yanında Nintendo64'ün analog çubuğu da bulunuyor. Dört tuş ve mini bir LCD gösterge de sağ tarafta konumlandırılmış. 6 pille 2 saat kadar oyun oynanabiliyor, hatta titreşimi bile var. İnanması çok güç ama bu alette her türlü DC oyunu rahatça oynanabiliyor. Unreal Tournament, Quake 3 vs. Dreamcast oyunlarını bir el konsolunda oynamak gerçekten bir hayal gibi. IntoDream adlı bu proje desteklenirse, olacakları düşünemiyoruz bile.

VOLTRON! VOLTRON! VOLTRON!

Transformers'tan önceki favori kahramanlarımız şüphesiz ki Voltron'du. Sizin öyle olmayabilir ama benim öyleydi yani, ne var! Neyse, güzel haberimiz iPhone sahiplerini ilgilendiriyor. Sony'nin özel olarak hazırladığı bu Voltron oyunu Defender of the Universe'ü baz alıyor. İzometrik bir bakış açısından oynanan oyunun çok güzel bir retro havası var. 30 seviyelik ve 6 bölümlük oyunda, alıştığımız dövüş oyunlarındaki gibi bölümler de var (Lion Saber, Blazing Sword gibi). Dokunmatik kontrollere, çok şık bir ses çıkışına ve Facebook Achievement sistemine de sahip ayrıca oyun. İsterseniz de bölümleri stream ederek izleyebileceksiniz. Madem Sony elini Voltron'a sürdü, bu demektir ki yeni konsollara da oyunun gelmesi pek uzak değil. Bir de filmi çekilse ya.



RIVAL SCHOOLS HAYRANLARINA KÖTÜ HABER

Playstation 1'i olanlar ya da oyun salonlarının tozunu yutanlar Rival Schools adlı dövüş oyununu muhtemelen biliyorlardır. Birbirine düşman iki okul arasındaki bu kavganın devamını bekledik hep Capcom'dan; ama o kötü haberi yeni aldık. Ne yeni bir RS oyunu gelecek, ne de eski RS oyunları PSN'de ya da başka bir platformda çıkacak. Canı RS oynamak isteyenler, bu açlıklarını maalesef önce bir PS1 alıp sonra da oyunu bularak gidermek zorunda kalacaklar. Olmadı Capcom!

BLAZING ANGELS KABİNLERİ



Blazing Angels: Squadron's of WW II'yi konsollarda veya PC'de oynamışsanız, oyunun çok iyi olmadığını bilirsiniz. Biraz sıkıcıdır, tadı tuzu da pek yerinde değildir. Ama Ubisoft bu oyunu arcade kabine koyarak bizce güzel bir hareket yapmış. Klavye veya gamepad tuşlarıyla değil, bildiğimiz uçak kontrolleriyle oyuna yüklenmek, tüm sesleri duymak, crosshair'ı hissetmek, düşmanın size kilitlenmesi filan derken güzel bir tecrübeye olanak sunuyor kabin. Ankara ve İstanbul'daki salonlara gelmesini bekliyoruz sabırsızlıkla.

YA HAGGARLI OYUN GERİ DÖNERSE?



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Geçen ay, Super Street Fighter IV'e oynanabilir karakter olarak eklenecek Cody ve Guy'dan bahsetmiştim. Ardında da bunun SFIV grafikleriyle yapılacak bir Final Fight ile süslense ne kadar güzel olabileceğini dile getirmiştim. Hemen arkasında da bir Final Fight haberiyle karşılaştık. Her ne kadar bu yepyeni bir FF oyununun haberi olmasa da bizi heyecanlandırmaya yetti. Final Fight: Double Impact ile ilk oyun görsel ve müzik olarak yeniden hazırlanıyor. İstersek eski grafikleriyle de oynayabileceğiz ama HD olarak oynamak bence gayet güzel bir fikir. Ses ve müzikler de "remix" olarak oyunda yer alacak. Kazanılan puanlarla liderlik tablosuna katılabileceksiniz ve en güzeli de bir arkadaşınızla bu oyunu online üzerinden oynayabileceksiniz (jeton aldım, yuttu derdi olmadan). Oyun Playstation Network ve XBoxLive Arcade üzerinden satışa çıkacak Nisan 2010'da.

Gelelim 2010'un bu ilk sayısına. Survival-horror türü 90'ların sonu, 2000'lerin başında ne kadar popülerdi ve etkileyiciydi, bir anda hatırladık ve Faruk'u boş bir anında bulup, Türlerin Kökeni'ne davet ettik. Sağ olsun kırmadı (kemiklerimizi :P). Yiğitcan da İlk Göz Ağrısı'nı yazmak için çok ısrar etti (!), iyi ki etti. Görüyoruz ki OGZ yazarlarının ilk tecrübeleri pek ilginçmiş!

Farkedeceğiniz gibi bu ay Piksel'e iki sayfa daha eklendi. Boğaziçi Üniversitesi'nde düzenlenen ünlü demo scene partisi, 7D9'a temsilcimiz Can katıldı ve iki gün boyunca oranın nabzını ölçüp izlenimlerini iki sayfada bizlere aktardı. Zevkle okuyacağınızdan eminiz.

Derslerinizle, finallerinizle, takıldığınızda oyunlarla, tartıştığınız sevgilinizle, midenize oturan yemekle, üstünüze sıçrayan çamurla, kapalı alanlardaki UFO sıcaklığıyla hepinize sabırlar, başarılar diliyor, mutlu ve sağlıklı bir yıl geçirmenizi umuyoruz piksel olmuş OGZ ailesi olarak.
Volkan Turan

AYIN ÖNERİLERİ:

- -10 Ocak, *Metalium* konserine gidilir.
- -*http://dergiler.64ler.com/* adresine göz atılır.
- -*Sonisphere Fest*'e *Big Four* ve *Iron Maiden* gelsin!
- -*Avatar 4. kez* izlenir!





Pixel Yazıtları

ÇAKMA NES'LER

Atari 2600'lerle başlayıp, NES'lerle şaha kalkan Türk konsol oyunculuğu, ne olduğunu bile anlayamadan bu günlere kadar geldi dostlar. Ama o zaman ki NES'lerimiz neden şu an gördüklerimizden farklıydı? Neden bazı oyunlarda " Save " seçeneği olduğu halde çalışmıyordu? Final Fantasy, Dragon Quest gibi ünlü serilerle neden biz ancak 2000'lerde tanışabildik? Neden bazı aterilerde garip klavyeler vardı? İşte bu ay, bu gizemli sorulara yanıt arayacağız pek değerli Oyungezer okurları…

BENİM ATERİ'NİN HAFIZASINDA TSUBASA VAR OĞLUM!

NES'ler 90'ların başında dünyanın zirvesine çıksa da, ülkemize eskiden her konsolda yaşadığımız gibi 5 yıllık bir zaman kaymasıyla gelebildi. Tüm dünya yavaş yavaş SNES ve Sega Genesis'e geçerken, biz daha yeni yeni bu şaheserle tanışıyorduk. Artık dünya için eskimeye başlayan Contra, Double Dragon, Kunio-kun, Captain Tsubasa 2 gibi oyunlarla kafayı yerken oyunlar konusunda tek sorunuysa her zaman olduğu gibi gene zavallı aileler yaşıyordu: Orijinal NES'in şu anki değeriyle 250 TL'ye yaklaşan fiyatı. Bu fiyat şimdi çok tehlikeli görünmese de o zamanlar standart bir Türk ailesi için harcanması zor paralardı dostlar.

Tam bu anda gene Asya'lı bağımsız firmalar yetişti imdadımıza. Tüm dünyayı bu konsoldan mahrum bırakmak istemeyen bu fedakar (?!) firmalar hemen NES'in "NES Clone" dediğimiz maliyeti ve bazı teknik özellikleri, dolayısıyla da fiyatı çok daha düşük versiyonlarını üretip tüm dünyaya yaymaya başladı. Ve tabi bundan en çok nasibini alanlardan biri de o yılların oyuncu Türk gençliği oldu.

Gizemli sorular da tam o zamanlarda vuku buldu arkadaşlar. Bu ucuz versiyonlar oyunların save özelliklerini kullanamıyor, bu yüzden de çoğu RYO oyunu ülkemize gelmiyordu. Ayrıca meydanı boş bulan bu firmalar dizayn konusunda coştukça coşuyor, kimi konsollara klavyeler ekliyor, hafızalarına gönlünce oyunlar yüklüyor hatta Playstation yada Genesis şeklinde NES'ler üretiyorlardı (buradan zamanında bu tuzağa düşmüş olan tüm gönül dostlarına sevgiler)!

İşte biz hayatımıza internet ve oyun dergiciliği girene kadar yıllarca bu sorulardan uzak bir oyunculuk yaşadık. Ama şunu belirtmeliyiz: " Ateri'sinin hafızasında oyun olan çocuk; kabul et şanslıydın… "

Emre Sümer - knighteen_87@yahoo.com.tr



SAĞLAM TELEFON İSTİYORUZ!

YAKLAŞIK 10 SENE ÖNCE NOKIA TARAFINDAN SATIŞA SUNULAN VE 126 MİLYON ADETTEN FAZLA SATARAK REKORLARA İMZA ATAN BU TELEFON KADAR SAĞLAMINI GÖRMEDİK! PİYASAYA ÇIKTIĞI YILA GÖRE GAYET UFAK SAYILAN VE O GÜNÜN TEKNOLOJİSİNE GÖRE BOLCA FONKSİYONA SAHİP BU TELEFONDAKİ OYUNLAR KADAR DA BAĞIMLIK YAPANI GÖRMEDİK. NOKIA, YERE DÜŞÜNCE YOK OLAN TELEFONLAR YERİNE BÖYLE AYAKLARI YERE BASAN TELEFON YAPSIN, PARASI NEYSE VERELİM!

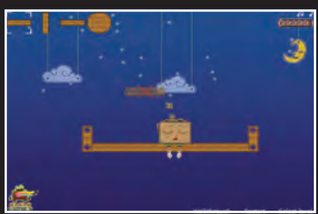




ESKİ VS. YENİ

"Counter-Strike nedir, kimdir, b-4-4 nedir" sorularını yoldan geçen bir grup insana sorsanız, büyük bir çoğunluğu doğru cevapları verecektir şüphesiz. Ülkemizde fenomen olmasının nedeni ayrı bir konu. Ama 1999'da çıkan ilk CS'yi ne kadar çok oynadık, üzerine ne kadar çok yazdık; hatırlaması bile güzel. Oynaması daha da güzeldi. Valve'ın üstün zekâsı, FPS'le multiplayer'ı ilk kez bu kadar eğlenceli şekilde bir araya getirmişti. Aradan beş yıl geçtiğinde, Valve oyunun eskidiğini düşündü (hâlâ oynanıyor oyun Adeks'te be) ve Source motoruyla oyunu yeniden giydirdi. Belki daha modern gözüküyordu ama o CS ruhunun biraz azaldığı da gerçekti. Eski haritaların tadı tuzu kalmadı, yeni haritalar da pek sevilmedi, silahlar kullanılmadı, alışkanlıklardan Source bizi kurtaramadı. Mekaniklerdeki değişikliklere rağmen CS hiç bırakılmadı aslında. 1.6 versiyonuyla hâlâ gönlümüzün şampiyonudur. AWP almak yasah olm aaa!

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



WAKE UP THE BOX

KUTU KUTU PENSE

"Sünger Bob'u andıran bir kutuyla başımız dertte. Horr horr, durmadan uyuyor. Eh, bizim de onu uyandırmamız lazım." Eğer Flash oyunları inceleyen bir dergi olsaydık, bu tip süper konulu oyunlara bolca yer verir, sonra da boğazdan atardık kendimizi. Wake Up The Box, ilk etapta bana bu duyguyu hissettirdi diyebilirim. Ama sonradan serpildi ve çok güzel bir oyun oldu. Crazy Machines adlı ünlü PC oyunu oynayanların yabancılık çekmeyeceği güzel bir oyun Wake Up The Box. Parçaları doğru sırayla platforma dizin, fizik gücünü kullanın ve kutumuzu uyandırın 20 bölüm boyunca.

http://tinyurl.com/wakeupthebox

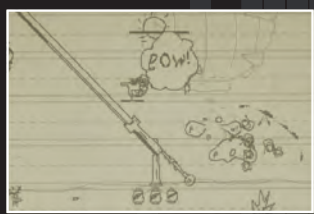


SUBMARINE VS ALIENS

UZAYLILAR BALIK SEVER

Uzaylılar bu sefer bizimle ne Amerika'da ne de yeryüzünde kıyasıya bir savaşa giriyor. Bu defa su altındayız! Biz dediğime de bakmayın, bamya kadar denizaltının içinde durmadan kurşun sıkıyoruz uzaylılara. Konsept basit ama oynanış ilginç. Öncelikle oyunda ateş etme tuşu yok. Geminiz durmaksızın, otomatik olarak boncuk boncuk ateş ediyor. Her ne kadar fareyle kontrol etme şansınız olsa da, kontrol sistemi ters yerleştirilmiş. Yani rahat rahat nişan alamıyorsunuz ve dört bir yanınızdan hızlı uzaylılar saldırıyor. Bunu biraz kolaylaştırmak adına da, bastığınız anda nişan aldığınız yeri sabitleyen bir tuş bulunuyor. Hem durmadan eğleniyor hem de arcade tadını alıyorsunuz. Çok da uzun süreli bir oyun sayılır.

http://tinyurl.com/submarinevsaliens



DUUM MASHINE

OYUNUN ADINI YANLIŞ YAZMADIK

Bahsedeceğimiz oyun sadece 5 MB ama oldukça yaratıcı bir arcade oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Şimdi nasıl böyle klişe bir cümle kurdum diye hemen yargılamayın beni. Zira oyunumuz yaratıcı bir arcade tadı veriyor ama klişelikten de kurtulamıyor. Sadece, görselliği sayesinde gelecek için umut vaat ediyor diyebiliriz. Bir kâğıt üzerinde, sanki çizilerek ilerliyor oyun. Biz de solar bir silahı yönetiyoruz. Bir taraftan hareket eden güneşten enerji emiyor, diğer taraftan da silahımız sayesinde bu gücü ekranı dolduran düşmanlardan kurtulmak için kullanıyoruz. Oyunun ayrıca yüksek skorları kaydetme gibi bir özelliği de var. Müziği de oldukça ilginç olan bu oyuna en azından birkaç dakikanızı ayırmanızı öneririz.

http://tinyurl.com/duummashine



ESKİ KAFALAR YENİ HEYECANLAR İÇİN BULUŞTU

-CAN 'CAISSON' ULAŞ

Saat sabahın altısı. 2009'un son günlerine yaklaşırken, birkaç saat sonra yılın en yoğun haftalarından birine başlayacağım. Bir sürü iş güç, toplantı... Ama şu an GERÇEKTEN hiçbiri umrumda bile değil; çünkü üzerimden bir 7D9 geçti.

19-20 Aralık 2009 tarihlerinde sekizincisi düzenlenen 7D9 Demo Party; programlama, dijital sanat ve dijital müzik meraklılarını ve scener'ları aynı ortamda bir araya getirdi. C64, Amiga, Amstrad, Spectrum platformlarında hazırlanmış olan çalışmalar (demolar, müzikler, logolar, oyunlar, vb) ve bunların yanında yeni çağın modern PC'lerinde, Mac'lerinde hazırlanan diğer çalışmalar tam anlamıyla katılımcılara görsel bir şölen sundu. Bu sene de, geçen seneki gibi partiye Boğaziçi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ev sahipliği yaptı.

Partiden bir gün önce, "Cumartesi sabahı erkenden gitmek lazım baba, süper olucak, hiper olucak" diye kendi kendime takılıyordum fakat sarkan birkaç işimden ötürü anca öğlene doğru parti mekanına ulaşabildim. Uzun zamandır istediğim halde bir türlü fırsat bulup da görüşemediğim arkadaşlarımla ayaküstü hoş-beş muhabbetinden sonra içeriye geçtiğimizde genel duyurular, yarışmalar ve yarışmalarda dereceye girecek katılımcıların kazanacağı ödüllerin anonsu yapılıyordu. Partideki yarışmalar; Demo, CodeCraft (CodeCraft yarışması, parti organizasyonunda yer alan Boğaziçi Üniversitesi Bilişim Kulübü Compec tarafından düzenlenen bir yarışma) Oyun, Freestyle Art, Mp3 Bilgisayar Müziği, Pixel Grafik, 256Byte ve Wild Compo (hiçbir kategoriye girmeyen ürünler bu alanda yarışır) olmak üzere 8 kategoriden oluşuyordu. Anons ardından yurtdışındaki partilerde derece almış demoların gösterimleri demo severlerin beğenilerine sunuldu. Demoları takiben parti organizatörlerinden Emir Akaydın'ın "Türkiye'de Scene Partilerinin Tarihçesi" konulu semineri programı takip etti. Uzun zamandır (10 sene) tanıdığım fakat düne kadar bir türlü yüz yüze tanışma fırsatı bulamadığım, Microsoft DirectX ekibinde programcı olarak çalışan Bilgem Çakır'ın "Biraz DirectX, Biraz Scene, Biraz Mühendislik" isimli semineri de gerçekten çok lezzetliydi.

Seminerlerin ardından klasik oyun turnuvası anonsuyla şöyle bir silkelenip kendime geldim. "Acaba hangi oyunu seçtiler, katılsam mı? Rezil olmayak sonra" diye kendi kendime düşünürken oyunların Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off Road ile Microprose Soccer (Commodore 64) olduğunu öğrendim ve her ikisinde de vasat sayılabilecek bir durumda olduğum için (insan 10 senedir eline joystick alıp oynamazsa paslanır haliyle) katılmamayı ve sadece izleyici olarak kalmayı tercih ettim.




Klasik oyun yarışması (Microprose Soccer)



Codecraft için yapılan çalışmalar

Oyun turnuvası devam ederken, "salonu şöyle bir dolaşayım muhabbet için" diye ayaklandığım sırada kalabalığın giderek arttığını ve gelen arkadaşların yanlarında hem çalışmak, hem de sergilemek için getirmiş olduğu makinaları fark ettim. Gerçekten çok güzel tasarımlar ve modifikasyonlarla süslenmiş bir Amiga 600, çeşit çeşit Commodore 64'ler, yeni nesil C64 aparatları (kartuşlar, drive'lar, hard diskler, (evet hard disk :)) karşısında mest oldum. IDE64'ü kurcalarken (C64 için sabit disk) etraftan biraz soyutlanmış olacağım ki Scene Bilgi Yarışması için hazırlıkların başlatıldığını son anda duyabildim.

Scene Bilgi Yarışması, aslında hepimizin bildiği ve çocukken oynadığı isim-şehir oyununun Scene'e uyarlanmış hali. Üçer kişiden oluşan toplam dört takım kuruldu ve kategoriler belirlenerek (Demo, Grup, Coder, Grafiker, Müzisyen ve Efekt) yarışma başladı. Yarışmacı olan 12 kişi de 'sceneguru' olduğu için yarışmanın çok çekişmeli, renkli ve bol kahkahalı geçmesi beni şaşırtmadı açıkçası.

Gece saat 02:02'ye yaklaşırken imdadımıza çiğ köfte yetişti. Çok lezzetli bir aradan sonra bazı arkadaşlar uyudu, bazıları ertesi gün gelmek üzere evlerine dağıldı, uyumamayı seçenlerden bazıları ertesi günkü yarışma için hazırladıkları ürünleri bitirmeyi, bazıları da muhabbet etmeyi tercih etti.

-7D9 NEDİR?

7D9, bir bilgisayar partisidir.

- Ne Bilgisayarı? Ne Partisi?

Birçoğunuzun şimdilerde "nostaljik bilgisayarlar" olarak değerlendirmiş olduğu Commodore 64, Amiga, Amstrad, Spectrum'lar, aslında çıkış tarihlerinden bu yana o kadar zaman geçirmesine rağmen (çeyrek asırdan fazla bile diyebiliriz nerdeyse) halen birçok sayıda insan/grup tarafından kullanılmaktdırlar ve bu insanlar/gruplar bahsettiğimiz platformlarda çeşitli ürünler hazırlayarak ürünlerini copy-party'lerde (bu eski adı, şimdi internet çıktı mertlik bozuldu, hehheh) birbirleriyle paylaşmaktadırlar, sergilemektedirler ve scene'i ayakta tutmaktadırlar.

- Hocam Scene diyorsun, DemoParty diyorsun? N'oluyoruz, ne ki bunlar?

Evet yukarıdaki soru da, ilk gün 7D9 katılımcılardan birkaçının kendi aralarında muhabbet ederlerken birbirlerine sordukları bir soruydu. Ben de tesadüfen buna kulak misafiri oldum. Tabi ki bunda garip birşey yok, konuya vakıf olmayan arkadaşlara göre gayet doğal bir soru. Bu arkadaşların merakını gidermek adına basit bir tanımlama yapmak gerekirse aşağıdaki cümleler sanıyorum ki bu tanımlama işi için yeterli olacaktır.

"Scene, coder (programcı), grafiker, müzisyen, swapper, cover designer v.b nitelikteki bilgisayar kullanıcılarının ve bu kullanıcıların bir araya gelerek oluşturdukları grupların bütününe denir. Her platformun (Atari, Amstrad, Spectrum, Sinclair, Commodore, Amiga, PC v.b) kendine ait bir scene'i vardır. (Örnek "Commodore 64 Scene"i, "Spectrum Scene"i, "PC Scene"i) Scene'i oluşturan ve bir arada tutan unsurlar; gruplar arası iletişim organları (eskiden mektuptu, şimdi internet ve web sayfaları), partiler ve disk magazinleridir."

Açıklama sonrası halen tatmin edici bir cevap alamayıp "Hala bu makinaları kullananlar var mı? Yahu ne için kullanıyorlardır, nasıl kullanıyorlardır?" sorularını duymak aslında zor değil. İşin ilginci, bu sorunun cevabını da bulmak hiç zor değil. Biraz araştırma yaparak sonuca ulaşmak mümkün.



Amiga600 ve AmigaOS 4

Programın ikinci günü, cumartesiye nazaran biraz daha çabuk geçti diyebilirim. Hızlı bir başlangıç ile kahvaltı sonrasında yarışmalara geçildi. Yarışmalardaki ürünlere oy vermek için katılımcılar parti intranet'inde hazırlanmış olan oylama sayfalarını kullandılar. Sekiz farklı kategoride ürünleriyle müsabakaya katılan yarışmacıların meydana getirmiş olduğu eserler gerçekten dudak ısırtacak kadar iyiydi. Yarışmalardan sonra sıra en heyecanlı bölüme geldi; kazananlar açıklandı. Sonuçların açıklanmasını ödül töreni takip etti. Ödül töreninden sonra her ne kadar biz tersi olsun diye uğraştıysak da 2009 senesinin 7D9 partisi sona erdi.

Belki kulağa gayet de az gelecek ama 7D9'u toplamda 161 kişi ziyaret etti ve böylelikle 7D9, Türk scene partileri tarihinin en kalabalık partisi unvanını kazandı. Ayrıca toplamda 35'e yakın ürün release edildi. Partiye ait içeriğe, fotoğraf galerisine, parti raporlarına, partide yayınlanmış olan ürünlerle ilgili daha detaylı bilgiye ve geçmiş partilere, 7DX'in internet sitesinden (www.7dx-party.org) sitesinden ulaşabilirsiniz.

Bir partiyi de böylece bitirmiş olduk, umuyorum ki önümüzdeki sene başka parti(ler)de görüşürüz, hepinizin mutlu bir yıl geçirmesini dilerim.





Scene bilgi yarışması





Müzik yarışması için hazırlanan katılımcılar

Demoda Bronx'un Megablast demosu birinci olurken, oyun kategorisinde Onat Türkçüoğlu'nun hazırladığı Hell's Deep birinciliği aldı. Mp3 tarafında Alliance isimli parçası ile Drey birincilik koltuğuna otururken, Freestyle Art kategorisinde Commodore Lives isimli çalışmasıyla Evol/Crescent, Pixel Grafikte de Sorcerer çalışması ile Spritus/Resident birinciliğe hak kazanan katılımcılar oldu. 256Byte Compo'da Helidot ile Stranger/Madness, WildCompo'da ise Creatures ile Levent Ahmet Sevgili & Bilgin Terzi & Burak Çambel'den oluşan ekip birinci oldu.



DERS 08:

SURVIVAL HORROR

KAMERANIN YERİNDEN OYNAMADIĞI KORKU GECELERİNİ ÖZLEMLE ANANLARA... -FURKAN FARUK AKINCI

Karanlık bir malikânenin içinde bir şeyler size doğru ayaklarını sürüye sürüye yaklaşıyor. Odanın içinde sadece kendini aydınlatan bir mum görüyorsunuz uzakta. Silahınızda sadece 4 kurşun kalmış ve ilk yardım paketinin içindeki tüm bandajları kullanmışsınız. Ayak sesleri yaklaştıkça yaratıkların huzursuz inlemelerini de duyuyorsunuz duvarın öte yanından. Canlı etinizin kokusunu çok uzaktan duyabildiklerini biliyorsunuz. Kapıya doğru nişan alıp kaçınılmaz sonu beklemeye başlıyorsunuz…

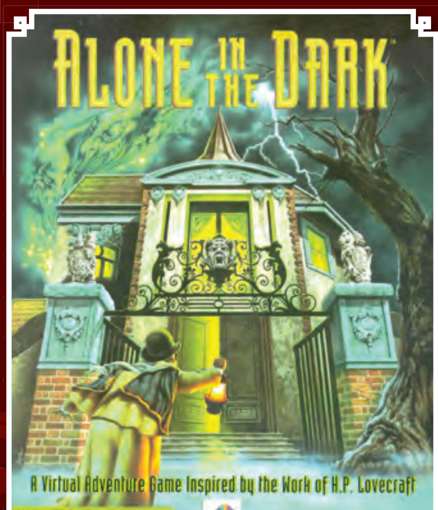
Konumuz Survival Horror, yani hayatta kalmaya çalıştığınız korku oyunları… Resident Evil serisinin özellikle ikinci ve üçüncü bölümleriyle popülerliği tavan yapmış olan türün mazisi düşündüğünüzden de eski. Survival Horror'ın gerçek atalarını tanımak için bundan 30 yıl öncesine küçük bir seyahat gerçekleştirmemiz gerekiyor. 1980 yılında dönemin en geniş yelpazede yazılım kataloguna sahip popüler bilgisayarı TRS-80 için üretilen Haunted House, metin bazlı bir macera oyunuydu. Yani ekranda yazan metne göre yapay zekâya komutlar veriyor ve lanetli malikânede yolunuzu bulmaya çalışıyordunuz. Bundan tam iki sene sonra, 1982 yılında Atari tarafından Atari 2600 platformu için geliştirilen başka bir Haunted House oyunu geldi. Öncekiyle hiçbir ilişkisi bulunmayan oyun son derece basit grafiklere sahipti. Ne var ki akıllıca tasarlanmış birkaç özellikle oyun korku sınıfına girmeyi hak ediyordu. Oyundaki malikânenin üç katı ve bir de bodrumu bulunuyordu. Biz de burada yolumuzu bulmaya çalışırken üç nesneden birini alabiliyorduk; kapıları açmak için bir anahtar, şeytani ruhları kovmak için bir asa ya da oyunun amacı olarak ulaşmaya çalıştığımız vazo. Oyunda üç farklı düşman bulunuyordu. Bir vampir yarasa, bir tarantula ve malikânenin sahibi olan Bay Graves'in hayaleti. Bu düşmanlara dokuzdan fazla temas ederseniz direkt olarak ölüyordunuz. Oyunun survival türüne yakın durmasını sağlayansa karşılaştığınız düşmanlara karşı, kaçmaktan başka yapacak bir şeyiniz olmamasıydı. Joystick'te bulunan ateş tuşuna bastığınız zamansa sadece birkaç piksel etrafınızı aydınlatan kibritinizi yakabiliyordunuz; elbette ki sadece kısa bir süreliğine. Zaten Bay Graves'le karşılaştığınız an o da sönüyordu. Oyunun ilerleyen bölümlerinde ortam iyice karanlıklaşıyor ve yolunuzu bulmanızı sağlayan duvarları da göremez oluyordunuz. Sizi karşı karşıya bıraktığı zor durumlarla, karanlık atmosferiyle ve sınırlı miktarda nesne taşımaya izin vermesiyle türün temelleri o tarihte atılmış oluyordu.

EVİM EVİM LANETLİ EVİM

Çoğunuz Resident Evil'ı en çok etkileyen oyunun Alone in the Dark olduğunu düşünür ancak 1989 yılında piyasaya sürülen Sweet Home, Resident Evil'ın gerçek esin kaynağıydı. Yine bir lanetli ev hikâyesinin anlatıldığı oyun, aynı ismi taşıyan filmle birlikte piyasaya sürülmüştü. Sadece Japonya'da raflara düşen oyun, o tarihler için son derece yaratıcı olan birtakım özelliklere sahipti. Oyunda beş kişilik bir grubu yönetiyordunuz ve her birinin belli bir özelliği bulunuyordu. Örneğin biri kapıları açarken, bir diğeri yaralıları iyileştirebiliyordu. Ve ölen bir karakter tamamen ölmüş oluyordu. Ayrıca oyunun tam beş adet farklı sonu bulunuyordu. Oyuna biraz daha yakından bakınca Resident Evil'ın etkilendiği birçok ortak nokta bulabiliyoruz. Malikânenin yapısı, bulmacalar hatta kapıların açılma animasyonu bile Shinji Mikami'nin Resident Evil'ı oluştururken kullandığı tasarım öğeleriyle örtüşüyor. Nintendo Entertainment System için geliştirilmiş olan oyun, korkunç bir atmosfer yaratmayı deneyen ilk oyun olarak biliniyor. Ses efektleri ve müzikler de filmin atmosferini ekrana taşıyabilmek için gayet ürpertici şekillerde kullanılıyordu. Hikâye anlatımı içinse daha çok etrafa dağılmış olan günlükler ve notlar kullanılıyordu. Oldukça tanıdık, değil mi? Sweet Home birçok oyuncu tarafından ilk Survival Horror olarak tanımlanır. Ben de o gruba katılmadan edemeyeceğim.

Filmi üç yıl sonrasına alıyoruz ve o dönemlerde ülkemizde de görece popüler olmuş Alone in

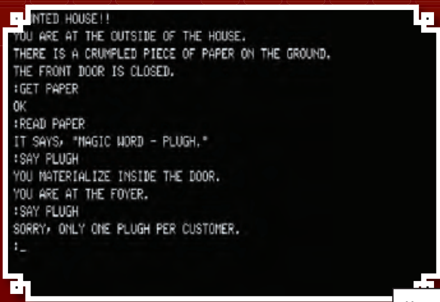

Alone in The Dark

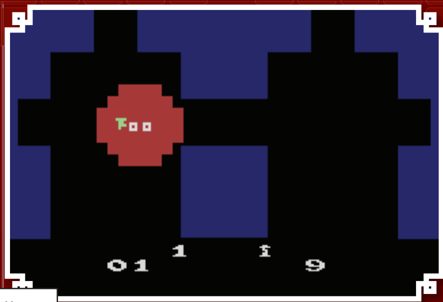


the Dark'la karşılaşıyoruz. Bu kez grafiklerde belirgin bir sıçrama var. Arka planlar sabit kamera açılarından görünen son derece etkileyici çizimlerden oluşurken, karakterimiz tamamen üç boyutlu olarak modellenmişti. Grafikler son derece etkileyici görünüyordu ve belli ki hikâye anlatımı da oldukça gelişmişti. Oyun 1925 yılında geçiyordu. Biz de evin içinde kendini asarak intihar eden Jeremy Hartwood'un ölümünü araştırmak için Louisiana'da bulunan Derceto malikânesine giden dedektif Edward Carnby'i canlandırıyorduk. Ya da Jeremy'nin yeğeni olan Emily Hartwood'u yönetebiliyorduk. Emily evin içindeki piyanoya ulaşmaya çalışıyordu. Piyanonun içinde Jeremy'nin intihar notunun saklı olduğu gizli bir bölme bulunuyordu. Evin içi elbette ki tehlikelerle ve düşmanlarla doluydu; fakat elimizdeki cephaneler ve nesneler oldukça sınırlıydı. Dikkatli davranmalı ve bazıları hiç öldürülemeyen düşmanlardan mümkün olduğu kadar uzak durmalıydık. Oyunda ilerledikçe sırlar bir bir açığa çıkıyor ve aslında kökleri Amerikan İç Savaşı'na kadar uzanan bir laneti çözmeye çalışırken buluyorduk kendimizi. Harika grafik tasarımı ve oyuncuyu çaresiz bırakan özellikleriyle Alone in the Dark, Resident Evil'a giden zincirin son halkası olarak tarihteki yerini alıyordu.

MIKAMI CAPCOM'UN KAPISINDAN GİRDİĞİNDE

1980'li yılların sonlarına doğru üniversiteden yeni mezun olmuş genç bir oyun tasarımcısı Capcom'dan içeri giriş yapıyordu. Şirketle anlaşmaları sadece Disney oyunlarını yapmak üzerineydi. Roger Rabbit, Alaaddin ve Goofie oyunlarından sonra genç Shinji Mikami asıl projesi üzerinde çalışmaya başladı. Sweet Home'a benzeyecek ancak daha ileri bir teknolojiye sahip olacak oyun projesi, Biohazard yani Resident Evil olarak sonuçlandı. Oyun 1996 yılında PlayStation için çıktığı zaman adeta yer yerinden oynadı. Sabit kamera açıları son derece mükemmel konuşlandırılmıştı. Arka plan çizimleri detaylı ve insanın aklını çıkaracak kadar depresifti. Karakter modellemeleriyse döneminin en iyisiydi. Müzikler ve ses efektleriyse her an tetikte olmanızı





Haunted House



sağlayacak kadar ürperticiydi. Resident Evil, kendine Survival Horror diyen ilk oyundu. Oyunu bitirenler yaşadıkları bu deneyimi asla unutmadılar ve daha fazlası için yalvarmaya başladılar. Ardından gelen Resident Evil 2, türün ulaştığı noktada ders olabilecek nitelikte muhteşem bir oyundu. Kaliteli ara sahneler döneminin en iyisiydi. Bu kez bir malikânede kapana kısılı değildik. Racoon Şehri berbat olmuş durumdaydı ve kaçış yolunu bulmak için sokaklardan kanalizasyonlara kadar birçok yerde taban tepmek durumundaydık. Resident Evil 3 ve Code Veronica'ysa senaryoyu devam ettirerek türün üzerine pek bir şey koyamadı. Resident Evil 4, Survival Horror türünü daha çok hareketle harmanlarken Resident Evil 5, türden oldukça uzaklaşan bir aksiyon oyunu oldu (küçük bir not düşeyim, bence GameCube için geliştirilmiş olan Resident Evil Remake türün en iyi oyunudur).

1999 yılında çıkan Silent Hill, türe getirdiği yorumlarla dikkat çekmişti. Oyun kesinlikle hastalıklıydı ve Resident Evil bunun yanında kır gezisi gibi kalıyordu. Bu kez kamera açıları sabit değildi. Kamera bizi takip ediyordu ve harita oldukça büyüktü. Tek başına, lanetli bir kasabada kaybolan kızını arayan yazar Harry Mason'ı canlandırıyorduk. Senaryo oldukça karmaşıklaşırken hayatta kalmak da bir o kadar zorlaşıyordu. Oyun senaryosu, müzikleri ve karakterleriyle unutulmazlar arasında yerini alırken, PlayStation 2 için gelen direkt devam oyunu Silent Hill 2 ilk oyunu mükemmelleştiriyordu.

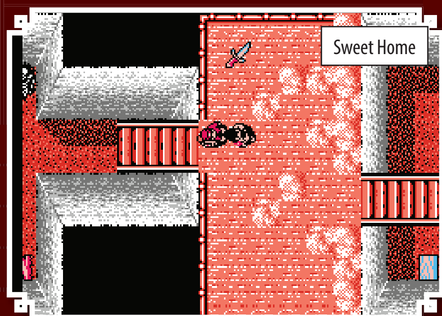
NEREDESİN BE ALAN?!

Artık günümüzde Survival Horror dinamikleri eskisi kadar yoğun bir şekilde kullanılmıyor. Belki bu türe en yakın diyebileceğim oyun tarzı Batman: Arkham Asylum'un kullandığı mekanikler bütünüydü ancak hiçbir üç boyutlu grafik, en göz alıcısı bile Spencer Malikânesi'nin o kendine has atmosferini yansıtmayı başaramıyor. Bir Survival Horror tutkunu olarak tüm umutlarımı Alan Wake'e gömmüş durumdayım. Yeni Alone in the Dark ve Resident Evil 5 gibi köklerine ihanet eden oyunlardan sonra cidden kendime gelmeye ihtiyacım var. Uzun zamandır sıkı bir korku oyunu oynamadım çünkü. Efendim? Silent Hill 5 mi dediniz? Kasım sayısının Oyunezer'ini okumadınız galiba?



Resident Evil





Sweet Home

İLK GÖZ AĞRIM

YİĞİTCAN ERDOĞAN



OKUL KABADAYILARI, BATISTUTA SAÇLARI VE KULAKLARIYLA UÇAN TAVŞANLAR

Aslında ilk göz ağrımın tam olarak ne olduğunu söylemem pek mümkün değil, zira 4 yaşındayken aldığım "ateri" görünümlü NES'le başlamıştım ben oyun oynamaya. O arada Brick Game olarak bilinen fakat bizim "geymboy" sandığımız bir alet ve kuzenimin bilgisayarında salyalar saça saça oynadığım bir FIFA 98 geçmişti elimden. Hatta çok büyük ihtimalle FIFA 98 ilk bilgisayar oyunum, Brick Game de elimi sürdüğüm ilk oyundu. Ama hiçbiri oyuncu yapmamıştı beni, ikisini de oynamaktan keyif alıyordum sadece. Benim için köşe kapmacadan bir farkları yoktu. Hatta FIFA 98 de kuzen abimle oynadığımda güzeldi. O ders çalışmaya arka odaya gittiğinde "ya ben bunu yapamıyorum, gelsene" diyebilmek için kendi kaleme 20 küsur gol atardım. Oyunlarla oyun oynuyordum ben yani o zamanlar. Fakat ilk gerçek oyunculuk deneyimimi sorarsanız... üçlü bir cevabı var bunun.



BA-BA-BA-BA-BA, BABUSUMUS BABUSUMUS

FIFA 99 vardı mesela önce, kapağındaki Bergkamp'ı ve jeneriğindeki Fatboy Slim'i tanımıyordum ama ikisine de aşıktım. İlk bilgisayar oyunumun kapağı ve jeneriğiydi çünkü onlar. Annemin bana almaya söz verdiği bilgisayarın gecikeceğini söylediğimde, üzüntümü gören bilgisayarcı vermişti FIFA'mı bana. "NFS3 mü yoksa FIFA 99 mu" demişti. 98'i hatırlamış ve 99 demiştim nereдeyse hiç düşünmeden. Ömrümde ilk defa o gece annem bana "hadi oğlum" diyecekti, "çok oynadın kalk artık". Sabah uyanınca ilk iş olarak FIFA 99 oynamak için annemden izin alacaktım. Annem neye bulaştığını az çok anlar bir halde izin verecekti ve o öğlen babam beni yemeğe kaldırırken, ikimizin de ileride çok aşina olacağı bir kokuyla karşılaşacaktık; ısınmış kablo kokusu. Ama sonra okulun kabadayısı benim FIFA 99'umun olduğunu duyacak, bana onu kendisinin artık oynamadığı bir oyunla takas etmesi söyleyecekti ve ben ona oyun diye 3.1/2'lik bir diskete atılmış FIFA 99 ikonu verince ceza olarak benden 5 tane daha oyun isteyecekti. Zaten toplam 5 oyunu olan ben, sadece onun bana verdiği oyunla kalakalacaktım: Jazz Jackrabbit 2. Ve böylece ilk defa strüktürü olan, ilerleyen ve her şeyden önemlisi beni tam bir gün boyunca karşısında tutabilen ilk oyunumla karşılaşacaktım. Evdeki kablo kokuları artıyordu ve artık NBA Live, FIFA, Need for Speed değildi benim için oyunlar, bir maceraydılar.



Bunlar ilk göz ağrılarım, yani ilk oynadığım oyunlar kategorisindekiler. Ama bir oyun var ki, bambaşka bir "ilk" benim için. İlk ciddi oyunum, oyunları benim için tamamen başka bir şey haline getiren ilkim. Oyunları, sonsuz arayışına düştüğüm o şeylerden biri haline getiren ilk oyun: Star Wars: Knights of the Old Republic II. Onu oynamadan önce sadece oyun oynayan bir çocuktum ben. KotOR II'yi hiç oynamasaydım, muhtemelen oyun oynamayı bırakmıştım üniversiteye başlamadan çok önce. Ama KotOR II geldi ve oynattı bana kendini. Saatlerce, günlerce, aylarca, tekrar ve tekrar, her kelimesini dinleterek, her saniyesini değerlendirterek. KotOR II'den sonra oyunlar asla eskisi gibi olmadı benim için. Yani, uzun lafın kısası, benim oyunculuğumda üç büyük "ilk" oldu. İlk "sahibi olduğunu hissettiğim" oyun, ilk "oyun olsun diye oynamadığım" oyun ve beni "oyuncu" yapan ilk oyun. Şimdi izninizle, hepsini tek tek baştan oynamak istiyorum, arka planda da Rockefeller Skank çalacak tabii.



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

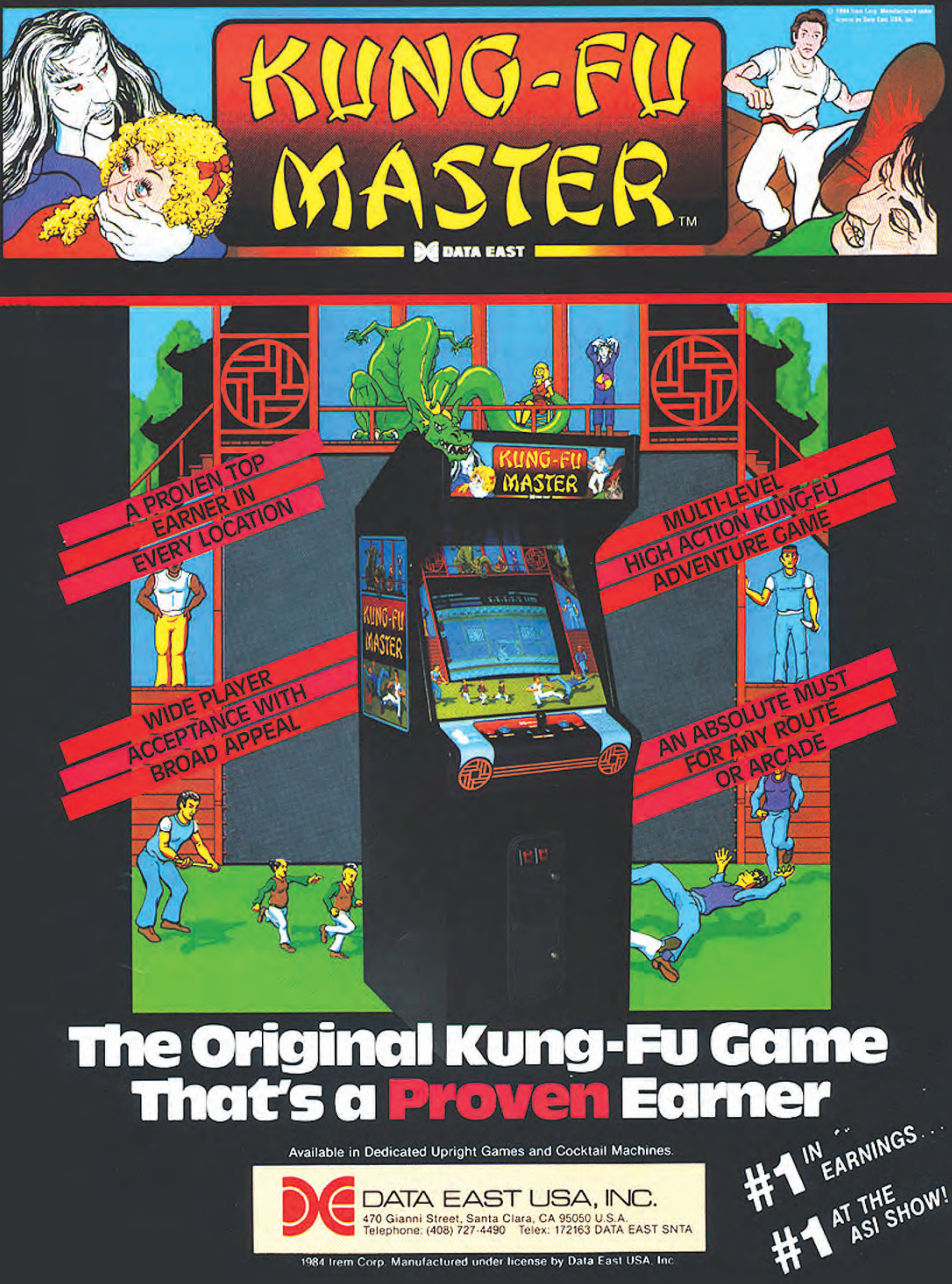




[Akkol malikanesi, saat gecenin 3'ü]
Sinan: Hımfff.... Guzz....
Tuğbek: sinaaa....
Sinan: ...guzzz..süzzz...
Tuğbek: şşş... Sinaaa.... Uyansana olm aloo!
Sinan: Hmm?..fss... hıfsızzıhhhhaaaaaa....
Tuğbek: LA OLM! UYAĞNSANAAAAĞ!
Sinan: HIAAKOFİANNANI!!!.... Lön? Sen nereden türedin be? Saat gecenin köründe nasıl girdin bizim eve!?
Tuğbek: Salak salak konuşma, sabahlamaya gelmedim mi ben size? Amiga oynamak için?
Sinan: Haaa, doğru ya... E ne istiyorsun?
Tuğbek: Şeyyy diyecektim... N'aber?
Sinan: ....naber...
Tuğbek: Hııı.... n'abersin koç? Var mı güzel rüya falan?
Sinan: ....rüya...
Tuğbek: N'ooldu, duruldun birden? Cevab versene? Veremiyon?
Sinan: ...cevab veremedim...
Tuğbek: Aha transa girdi adam!
Sinan: Ne istiyorsun Tubi or not Tubi?
Tuğbek: Kalk kola içelim, Tombi yiyelim.
Sinan: Ya ne diyorsun yaa, sabah sınavım var benim.
Tuğbek: Yaa uyku tutmadı beni... Yabancı evdeyim, sıkılıyorum!
Sinan: Maşallah, ne yabancı evmiş... Kendi evinden çok bizdesin. 4 kişilik erzak alıyor babam her ay başında
Tuğbek: Yaa ne biçim misafirsin... O zaman Amiga'yı açıyorum.
Sinan: Şşt olm sakın! Babam duyarsa kızar.
Tuğbek: Sen oynarsan kızar, bana kızmaz ki, ben misafirim :)
Sinan: Off, iyi tamam...
Tuğbek: Tasketlerin nerde? Güzel tasketlerin vardı senin.
Sinan: Tasket değil, disket onlar :) Hiç öğrenemeyeceksin sen şu donanım terimlerini
Tuğbek: Napim, benimkiler Amiga almadı bana... Sizin gibi zengin değiliz biz...
Sinan: Hadi hadi... Ben uyuycam daha, çok açma sesini
Tuğbek: Taam

[sabah]
Anne: Oğluşum günaydıın, Tuğbek nerde? Kahvaltı etmeden çıkmış. Bir de, neden bilgisayarının üstü tombi kaplı ve kola akıyor içinden?
Sinan: Kola akmak? AmigaOS 1.3? Guru Meditation? YUUOOOOOOOOĞĞĞ!
Anne: Tost yaptım, hadi gel.

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
KEŞKE OLSAYDI :(



Oyungezer
SAYI: 27 - 2010/ 1

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Özgünay, kaan.ozgunay@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr

Kurumsal İçerik Yöneticisi
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Bora Oyacı, bora.oyaci@ntv.com.tr
Emre Sümer
Mert Yiğit Doğru
Noyan Alp Özdemir

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 30 Aralık 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

GLOBAL GAME JAM
TÜRKİYE

29–31 OCAK 2010

UYKUSUZ 48 SAAT İÇİN BAŞVURULAR BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

17 OCAK 2010

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org

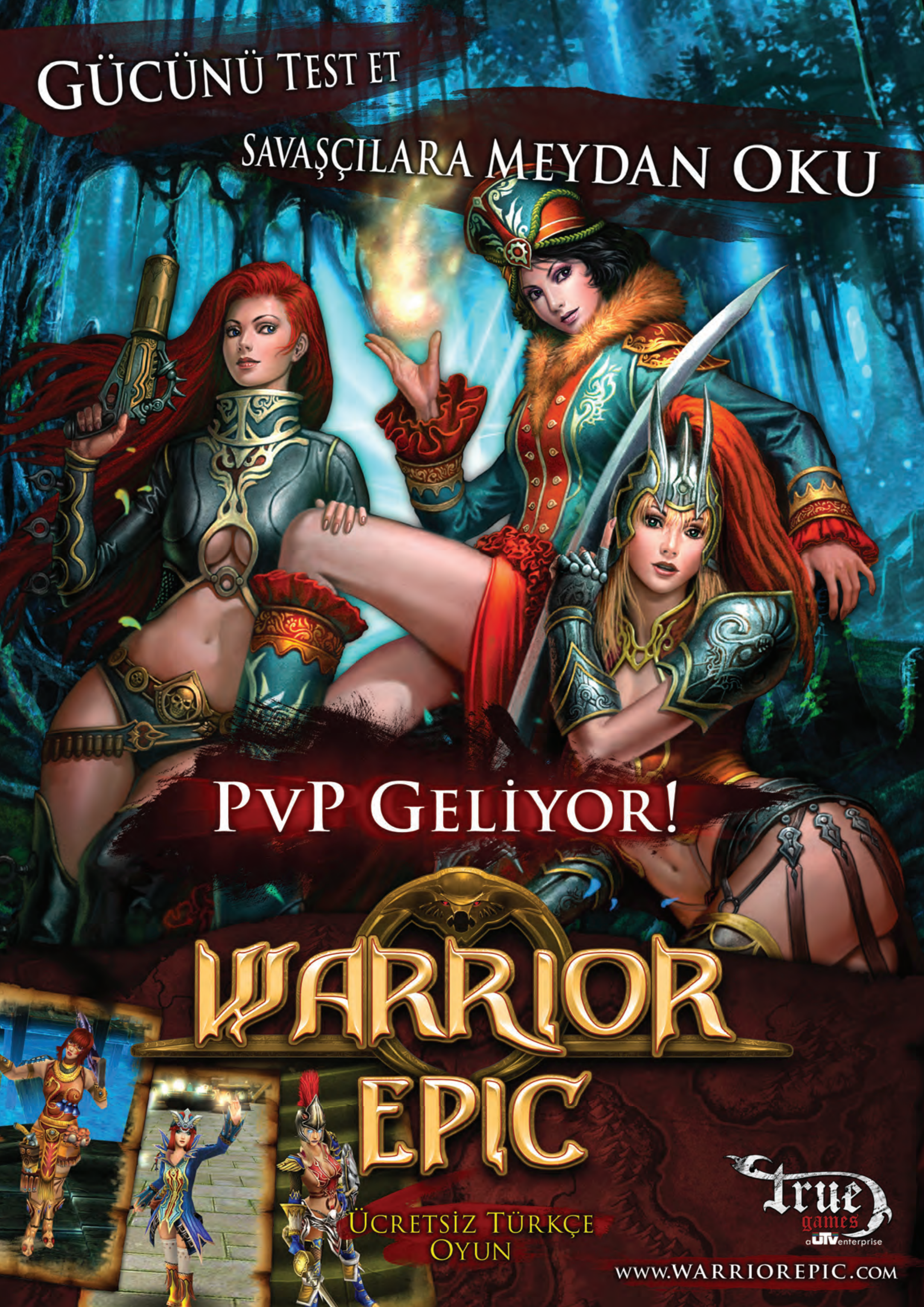
Fikirlerimizi paylaşıyoruz,
Birlikte çalışıyoruz,
Uykusuz kalıyoruz ve
Tüm dünya ile aynı anda oyun geliştiriyoruz!

igda International game developers association

METUTECH ODTÜ-TEKNOKENT

METUTECH-ATOM

Ana Sponsor: TURKCELL


GÜCÜNÜ TEST ET
SAVAŞÇILARA MEYDAN OKU
PvP GELİYOR!
WARRIOR EPIC
ÜCRETSİZ TÜRKÇE OYUN
True games
a UTV enterprise
WWW.WARRIOREPIC.COM